
电子游戏软件
Game Software
1997
GAME 风景线
12

乱舞势力VOL.8

侍之魂 SAMURAI SPIRITS

作为SNK扛鼎之作之一的《侍魂》加入3D阵营相信是游戏中人的话都不会不知道的（不知道的不举手，你举手了吗?），那么这群纵横四海的武士们在3D广阔的领域中会以怎样的杀招攻击来犯之敌呢?

来，随不死的我看吧……

—SHADOW PHOENIX

腾腾杀气再次演出不断扩张的传说

右京的「秘剑细雪」让牙神饱尝神梦想一刀流的「魅力」。



丸哥的弧月斩，黄色弧光闪过，看斩！



霸王丸的胜利画面，酒攻击还健在?！



新角色柳生磐马的必杀技「里柳生流 腕打远心投」。



来自色的必杀「散华」让火月血流不止。



「那么，还不来……再见」色的胜利画面。



半藏的「空蝉地斩」，快倒，快倒！



加尔福特罗刹质的「光明冲击波」，似乎是徒手版（?）



飞行道具「樱华斩」，牙神杀招。



苍月的「月光」，让你一「览」水的威力是多么大。



娜可露露的「横刀轮舞」POLYGON版是也。



极限空间（?），什么东东?



莉姆露露的「冰御杀」可是攻击的招式啦！







侍魂 SAMURAI SPIRITS

SAMURAI SPIRITS～侍魂～

刀剑的荣光
马不停蹄地捍卫
武士的精神
梅开五度般绽放

ARC	厂商：SNK　类型：3D-FTG
	媒体：HYPER NEO · GEO 64

早在9月号的《超乱舞新闻》中就为大家介绍的3D版“侍魂”，想必大家从各媒体上都对它有所了解了吧，这次主要为大家献上的是该游戏的基本系统介绍以及各角色的武器设定，但愿大家能从中体验到《侍魂》那浓浓的东瀛气息以及深厚的日本民族氛围，当然最多了解到的仍是那些杀气腾腾的武士们的绰约风姿！

系统公开

基本操作

方向键：主管角色的移动、站立、蹲下、跳跃等众多动作。

A键：主管防御的按键。

B键：弱斩键，攻击力低，但速度快，空隙小。

C键：重斩键，攻击力高，相对空隙较大。

D键：前冲键，运用方向键与此组合进行自由快速移动。

●飞奔

按住D键不放后再配合方向键，可自由地在这个世界中奔跑（象是超X鼠）。

另外将对手逼至墙壁或悬崖旁，可给予对手战略性的攻击。



火月别跑，半藏还要教你忍术呢！

耐力槽

本作中每位角色都另外设定有一体力槽，此耐力槽非血槽哦。当角色挥剑攻击、前冲时，耐力槽会相应减少，而移动、防守时则慢慢回复。

体力变为零时，槽上便会显示一个「叉子」形记号，这时角色便变为「气喘状态」，此时角色便有很大的空隙，如果残留体力不足的话，在该状态下让敌手取得性命可以说是易如反掌。

在考虑战略的战斗中，你一定要注意敌我双方的体力槽。那样的话，在自己不气喘的状态下可以说是占大便宜了。



两位都累得上气不接下气了。

场地移行

对战中只要满足一定条件，场地上的墙壁、地板会随着场地移动。

例如，受到攻击的角色被猛撞向墙壁，墙壁一旦破坏，一人被打出场地，两人便会随着场地进行移动，等移动到原先的场地，战斗再次开始。

上面便是本作中特有的几大系统，大家要仔细阅读的话，定能百战百胜。

其他方面，除仍沿袭《侍魂》系列的「修罗」与「罗刹」的剑质选择外，还有「拼剑」及「怒气爆发」等3D化的精彩演出，另外还导入「自动防御」、「自动怒气爆发」及「初心者模式」的设定。熟悉《侍魂》的朋友如果又是3D高手的话，一定会很轻易地上手的。



还有“怒”哦，POWER UP！！



对于场地的选择也是需有战略的。

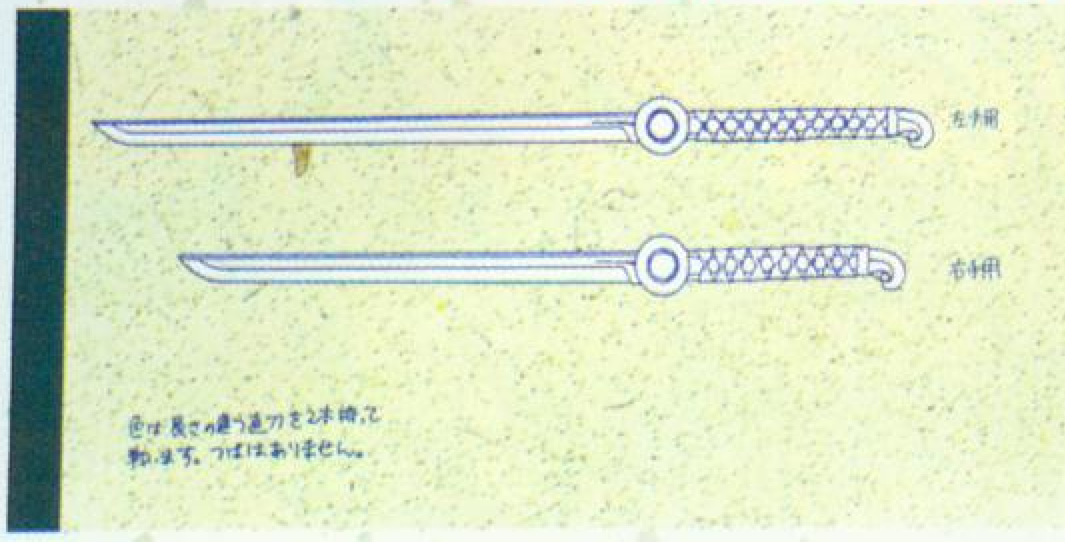


舞动两刀斩杀敌手 秀丽角色新锐人物

色

被暗黑神尤加操纵的被谜团笼罩的新加入角色，心被邪恶驱使的她究竟……

在故事中掌握着事件的关键，样子很惹人怜爱，属冷酷型角色，好像与霸王丸有着一定不明的谜之关系。二刀流的她与柳生十兵卫有关系吗？



刀銘：陰魔輪（おんまりん）、陽神輪（ようしんりん）

柳生磐馬





二刀流之斩让你血溅不止。

魁梧擎天力量之男 火器无限巨炮登场

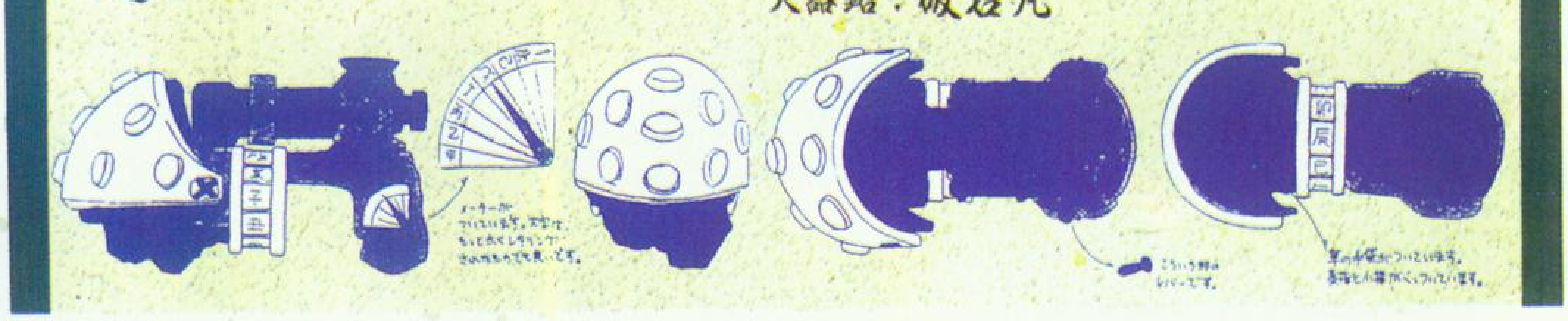
看上去十分恐怖，但实际上人很好的他有些类似《真侍魂》中的莱锡路，都是在臂上安装有火炮系统，不用怀疑他是POWER型角色。

他也是柳生，与十兵卫有关系吗？难道新角色均与十兵卫有一定渊源吗？



他是典型的力量型角色。

火器銘：破岩丸（はがんまる）





吹飞攻击还是他必杀技的一种？



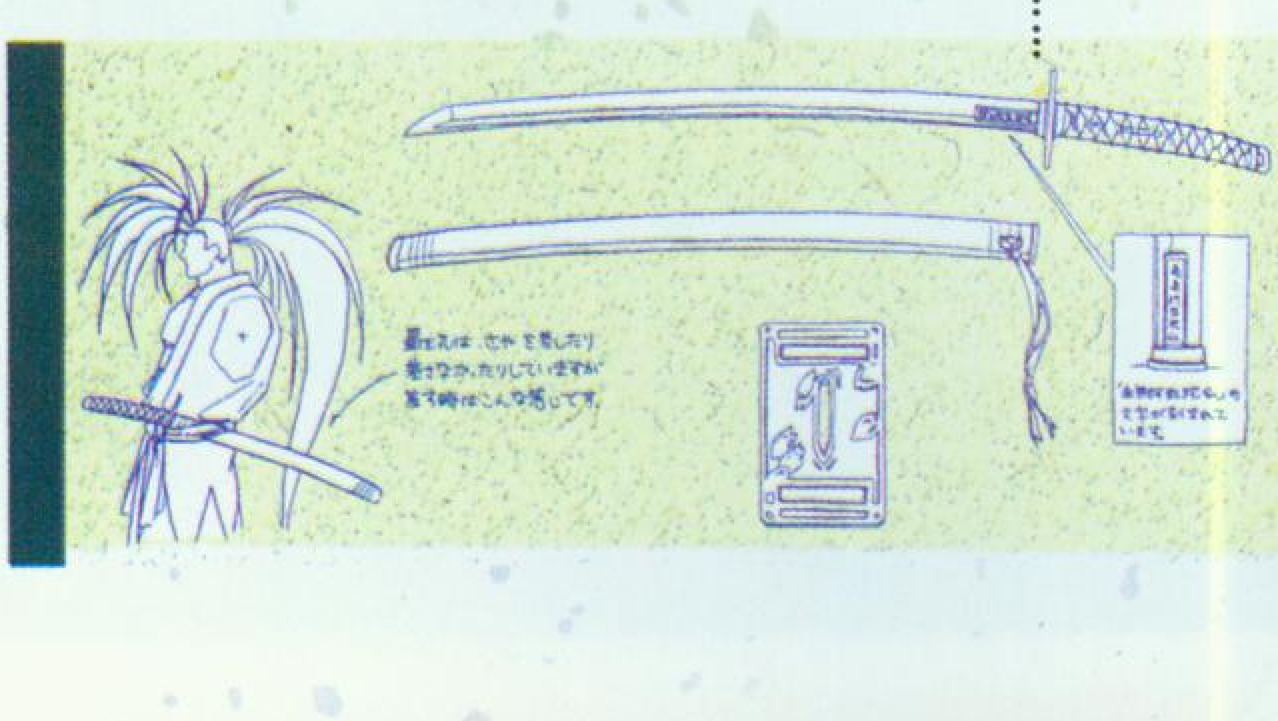
冰天雪地，水与冰的对决。

霸王丸

放浪剑士无双斩杀 追逐谜女狙击暗黑

一向是主人公的他本作中仍与故事的根源有着深刻的联系，前作中所有必杀技均被保留，甚至在《烈传》中的「酒攻击」也有登场。本作中不断追逐那位称为「色」的女子，为斩杀暗黑而日夜兼程地战斗……





刀銘：名刀（めいとう）河豚毒（ふぐどく）

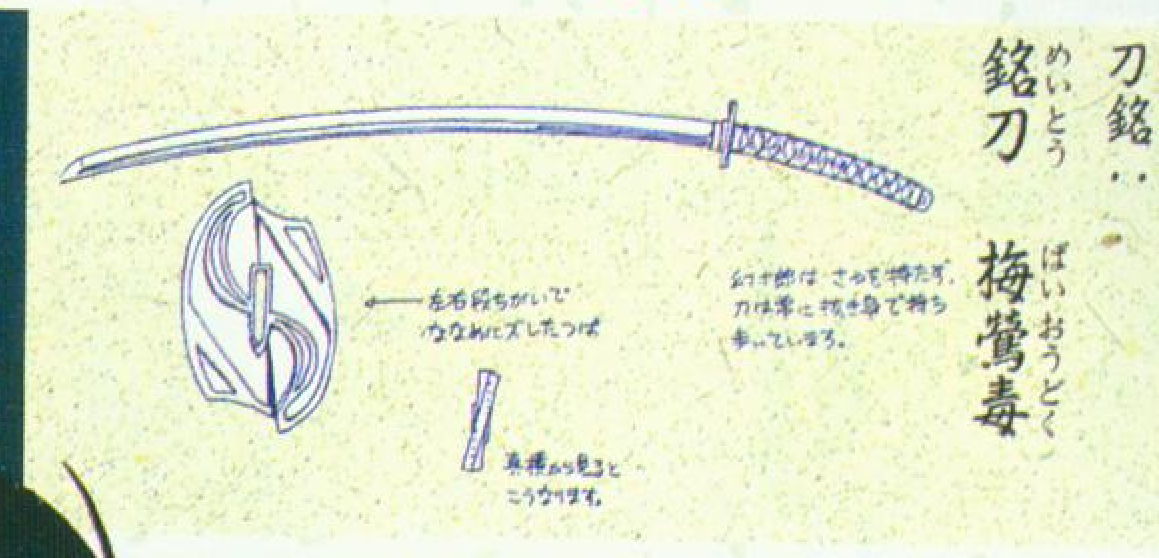
SAMURAI SPIRITS ~侍魂~



手持自己做的刀 为了心爱的人斗战不止

这回仍是为了心爱的人而去战斗的右京，他的肺病究竟到何时才能痊愈或是恶化呢？

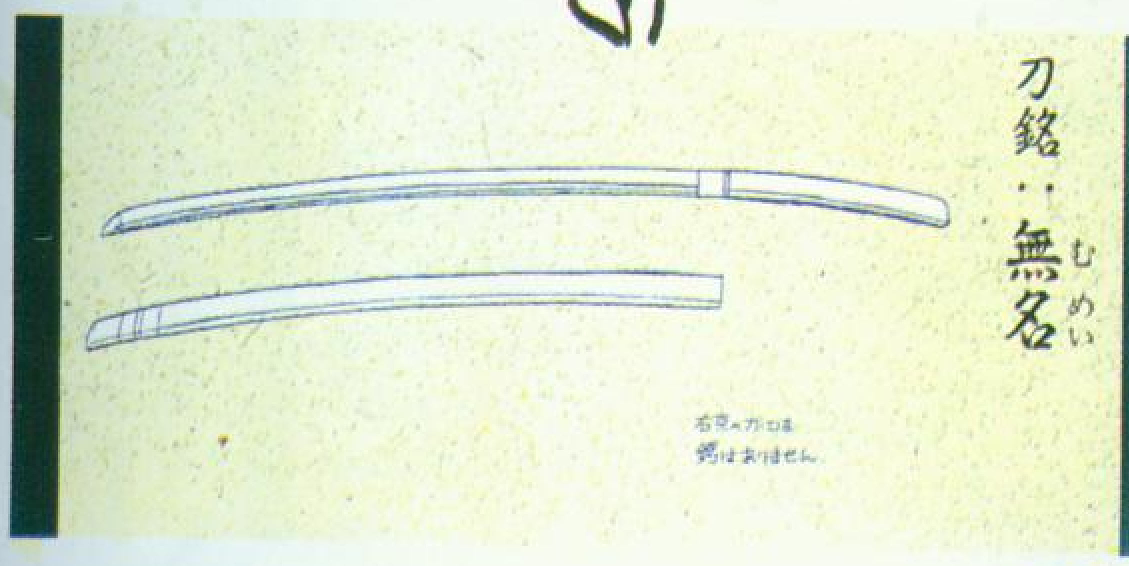
到了3D世界内，「秘剑细雪」变成向四面八方飞散，更有趣了吧！





不变的宿命追杀霸王丸 崭新的使命斩天异形者

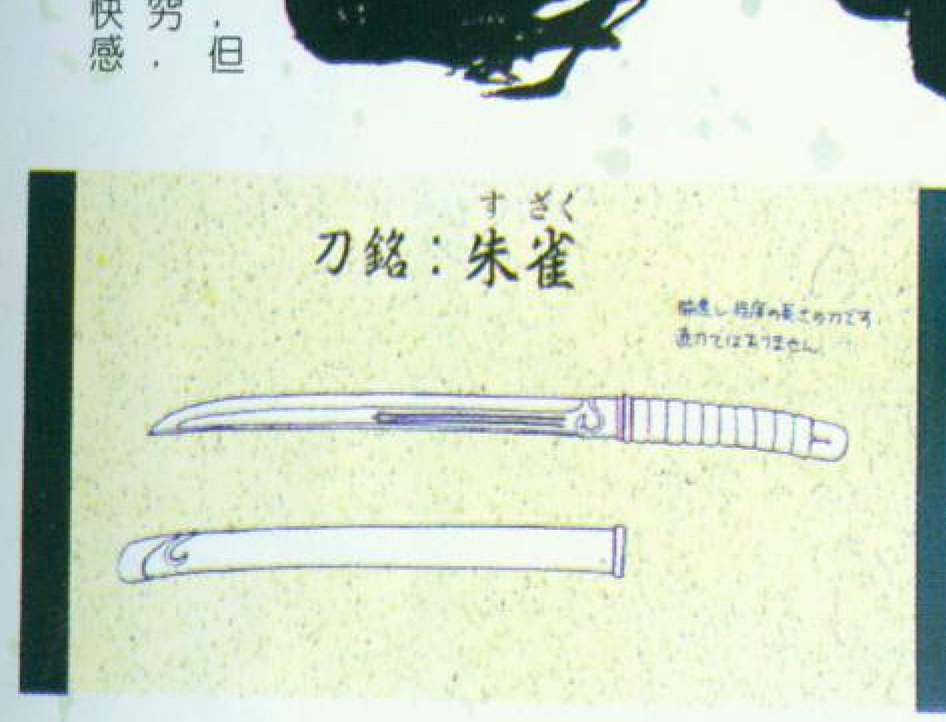
那锐利的眼光，帅气的姿势在此仍然健在，相对前作必杀技多了不少的幻十郎变得更加凶猛了，其中「五光斩」变得更加美丽……

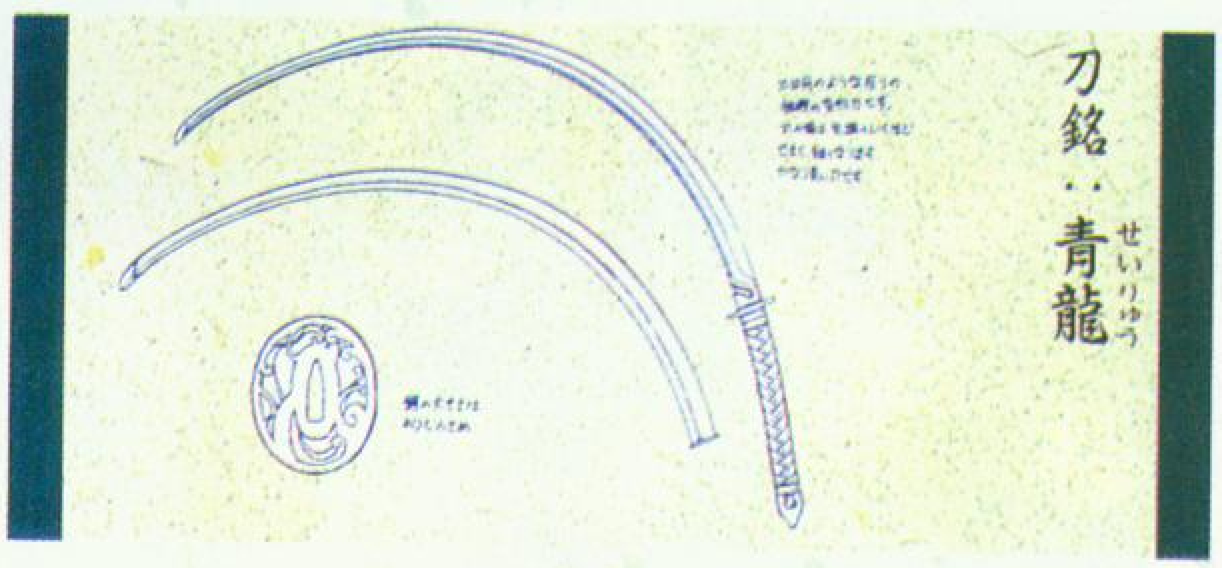




为了寻求养父的消息 再次舞动心爱的刀

与上作不同，不再是为了妹妹风间叶月，而是去寻求养父的消息。虽然原本技很少，但经过3D化后令得趣味无穷，那种用火焰攻击对手的快感无与伦比。







身背杀人青龙刀 四周围杀人形师

基本与《天草》中一样，但是否能变强仍不得而知？与弟弟狂暴的性格，那稳健而狡猾的内心显得煞是不同，尤其是那颗充满仇恨的暗杀之心。

ナコルル

用父亲留下的宝刀守护大自然的巫女



作为宠物、朋友、拍挡的席格尔和玛哈哈仍然健在，修罗与罗刹时有所差别。在360°的世界中用动物给予敌人意想不到的袭击，战略性更加強调。

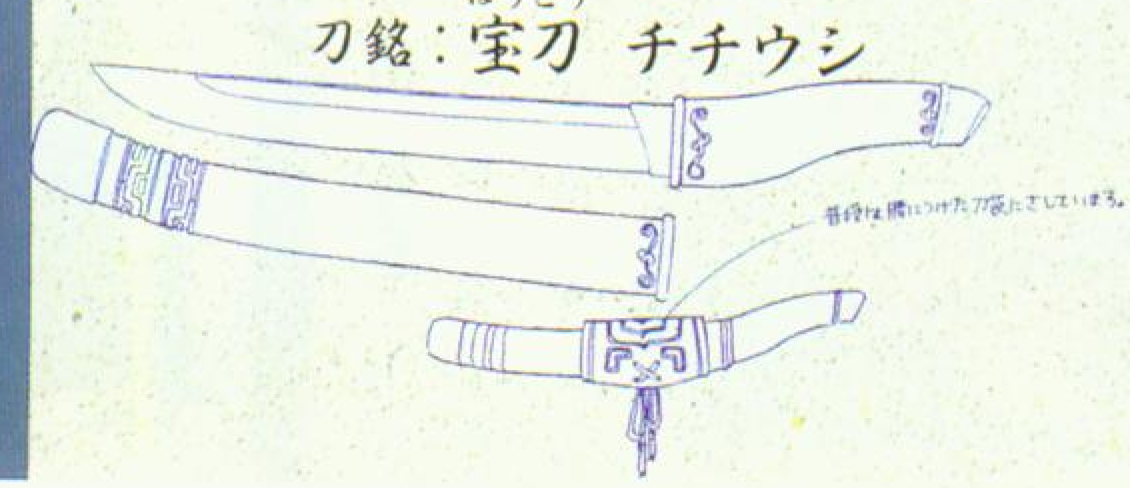
リムルル

时刻想看他人的莉姆璐璐

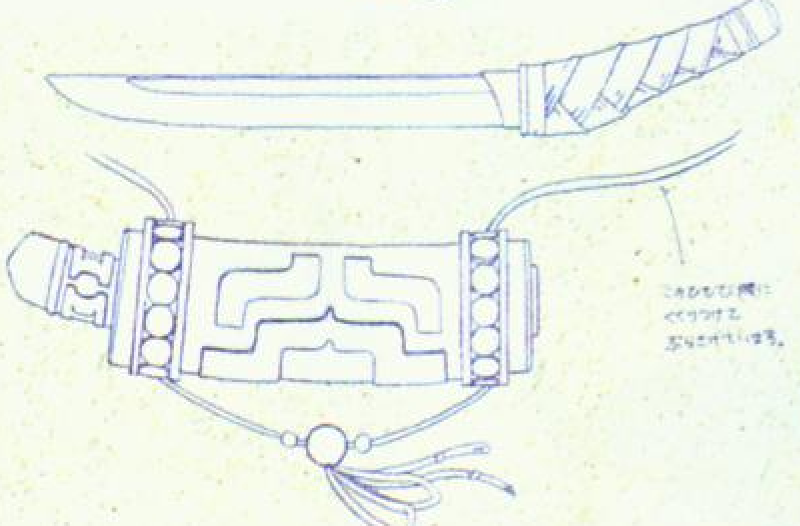


衣着变化了，強调年纪变小的莉姆璐璐，本作中的样子会令她拥有更多的FANS。那些冰雪必杀技仍会令敌手顾此失彼的。

刀銘：宝刀（ほうとう） チチウシ



刀銘：ハハクル



服部半蔵

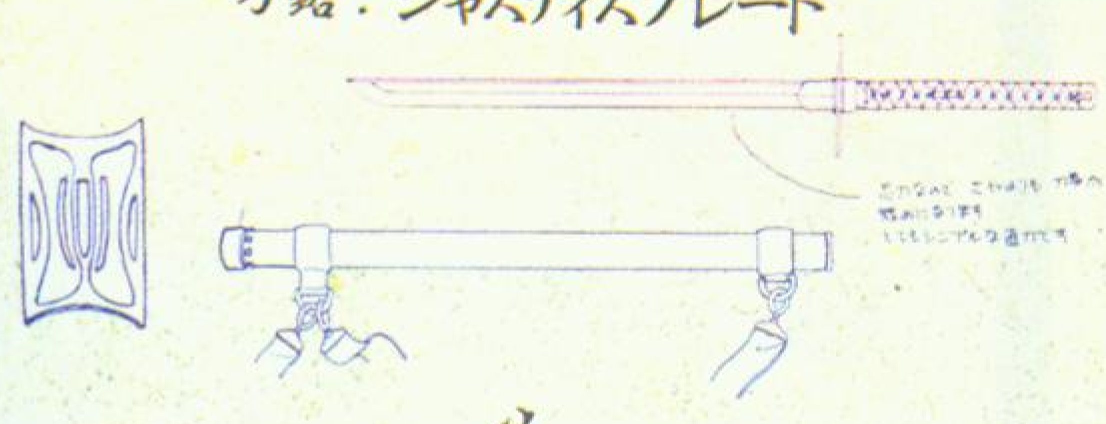
为解决异变用忍者刀去粉碎黑暗



为了了解不断发生的怪异事件背后的真相再次投身这血腥的战斗……

「慧星落」在本作中更加真实化，让人看到更加痛快，尤其是将敌手摔在地上瞬间的那种感觉。

刀銘：ジャスティスブレード



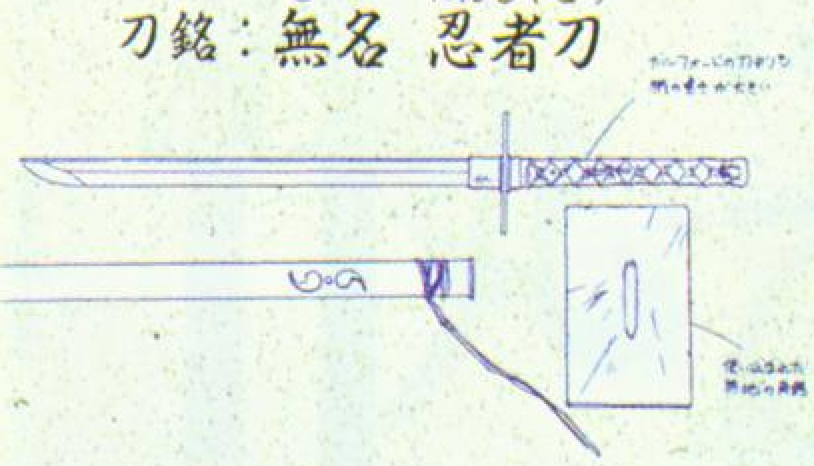
ガルフォード

正义之师——加尔福特及帕比



为了斩杀邪恶而四处游走的美国忍者，本作为找寻师父传下的宝物誓要与邪恶势力拼个你死我活。他的爱犬帕比仍分分钟不停地跟随他展开这正义之旅。

刀銘：無名（むめい） 忍者刀（にんじゃとう）





我们的任务就是捍卫大蛇一族的荣光！

角色选择画面时，（且在可以使用暴走八神庵及暴走莉安娜的条件下即按住START键不放，顺序按↑↓↑↓↑↓+BD键）按住START键不放，之后顺序按↑←↓↑→↑↓+BC键，即可令这队成为"真·新面孔"队出动。

如果你对《格斗之王》系列熟悉的话，一定还记得与草雉，八神家有着血之宿命的大蛇一族吧！转生而来的"大蛇八杰集"你又知道他（她）们究竟是谁吗?

其中四天王便是上集中的BOSS—GOENITZ牧师及此次的"真·新面孔"队的三名成员。另四位是上集中与八神结队的"麦卓"与"薇思"，山崎龙二以及莉安娜的父亲—凯坦路。

"新面孔"队的变身出击，令得他们功力大增，不仅必杀技方面有所改变，战术及机动力也变得大相径庭，投掷系攻击技加入许多，令人不敢有丝毫的疏忽。

克丽丝

机动力同普通版克丽丝一样优秀，追加的强力投掷必杀技及飞行道具令之更加了得。用狙击系必杀技加上投掷系必杀技接续空中追打超必杀技令敌手无处遁迹。



飞行道具出手，小心啦！



超杀接续连续技会对敌人造成巨大伤害。



移动及对空都十分便利的突进技。

夏尔米

本角色实力比从前强了许多，强力的飞行道具及没有空隙的突进技都为她实力的崛起提供了条件。比起普通版她有着更稳定的战术，更狡猾的攻击。



在近距离战中可活用的组合连续技的飞行道具攻击。



象咒法一样变幻无常的招术。



闪电般地快速突进技，令人猝不及防。

七枷社

被追加了数款必杀技的他不知为何，（是因为他的不能控制的杀气吗？）看上去就是那么地强。被解开了魂之封印的他为了见到其他的四天王，不断在世界旅行、杀人……



中距离奇袭效果极佳的轻快投技。





轻跳至对手背后，然后抓住对手，接着用超杀攻击。

代替打击技的多彩投技，基本为中段攻击。

由《'97》展望《'98格斗之王》



扮装：天师

SNK还真是"有一套"，将其16位主力基板"NEO.GEO"的潜在能力发挥得淋漓尽致，尽管标明最大330MEGA的容量，但《'97》已到了460MEGA，可是问题又来了—明年的'98怎么办?



扮装：小天天

不是有HYPER NGO64在吗？那才是名符其实的2D王哟！以64位RISC芯片强化2D，兼顾3D，也只有SNK才有此魄力啊！《97》的画面已快到了"无可挑剔"的地步，要突破看来非得换基板不可了？来个秒间60帧的《98》二维拳皇多好啊！


线粒体。
原本存在于人的细胞内，
这种具有独自遗传因子的生命体，
突然显现出斗争的本能。
吸收一切，
为我所用……



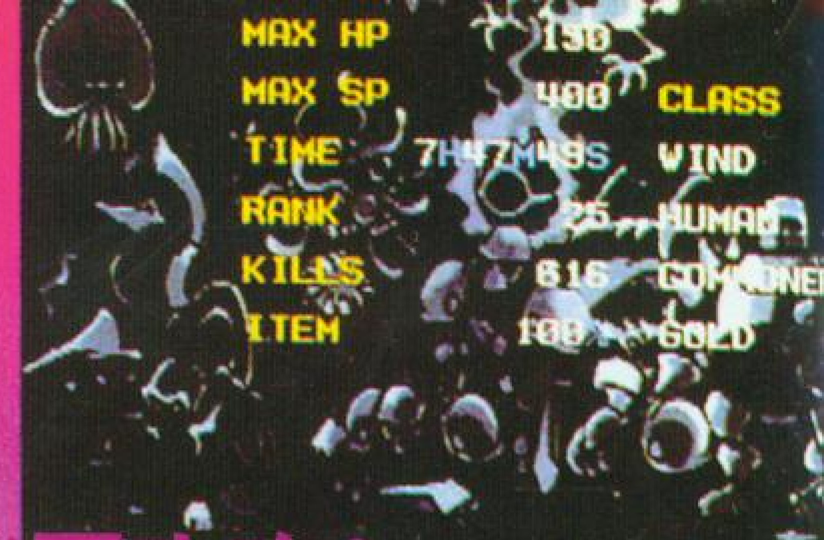
美国史克威尔出品

给PS制作的电影艺术RPG

寄生前夜

事情是从圣诞前夜开始的，女主角阿雅·布瑞亚正兴冲冲地与男朋友观看歌剧，突然在舞台上出现了新的生命体EVE。这种线粒体生物选择纽约作为新的繁殖地，阿雅感到这个圣诞夜前所未有的悲剧将要发生。于是她便从这座著名的卡内基音乐厅开始展开调查。

SATURN



Thor トア 精霊王紀伝

首次制作彩页攻略！

第一次利用彩页来做游戏攻略，为了体现彩页比黑白页清楚的优点，就要找一些介绍隐藏宝物的游戏。这个游戏虽然较早，但非常有代表性，又是SS玩家都喜欢的游戏，所以就先拿它“开刀”吧！

SATURN

机种：SS
厂商：SEGA
类型：A · RPG
媒体：CD-ROM
发售日：96年4月26日

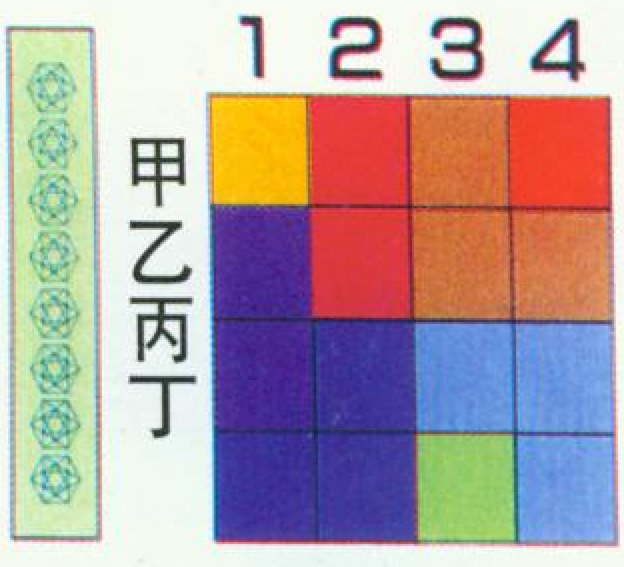


A 阶层

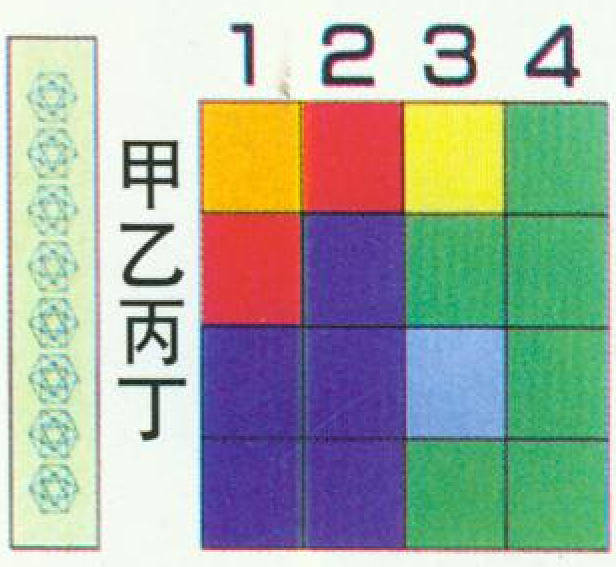
想要将游戏中的宝物收集全的玩友请注意，下文将全部隐藏宝物的地点及取得方法介绍给大家，我们的目标就是“ITEM 100% GOLD”。

游戏的世界是由五层地域构成的，下图中A~E表示这五层：而每层则分成了4×4个地区，分别用甲-丁，1-4来表示；座标即用A-甲-1来表示。

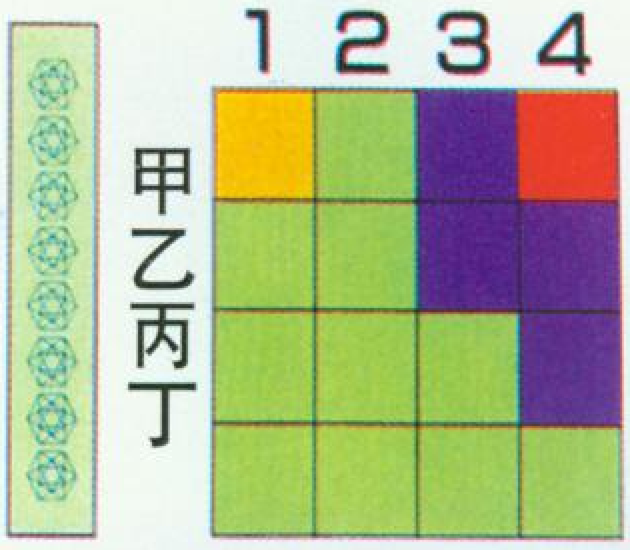
目标！100%的金银珠宝得到手！



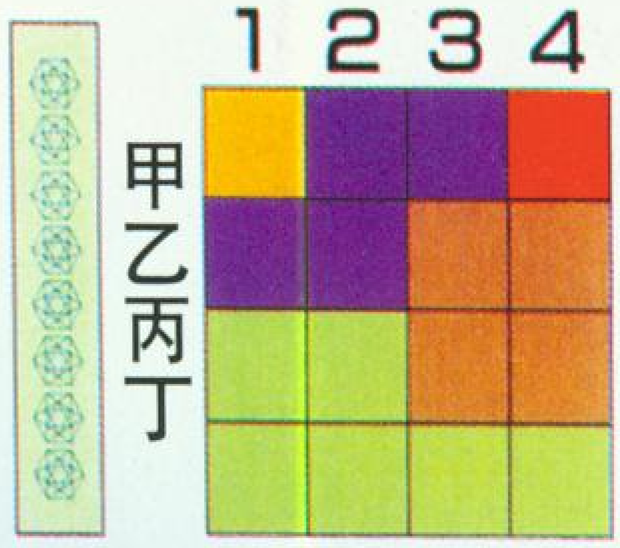
C 阶层



B 阶层



E 阶层



D 阶层

通过颜色来区分地区

- 阿库埃丽亚之村
- 田野
- 水之神殿
- 火之神殿
- 大地之神殿
- 露天剧场
- 音之神殿
- 暗之神殿
- 死灵之谷
- 天空之神殿
- 魔人之空间
- 阿吉托之塔

例子

在地图中，两层都有相同颜色的，代表处在不同层面的同一神殿，要找到座标所确认的地点，一定要找到合适的位置。有的时候，想到某处地点，还要从别的层面向下跳才能到达。



一下子就落到B-J-3的位置上。

这是从A-J-3的位置跳下去。





火之神殿的这个房间除了音之神殿以外，别无来路。

钢铁之矢的卷轴

D-丙-3

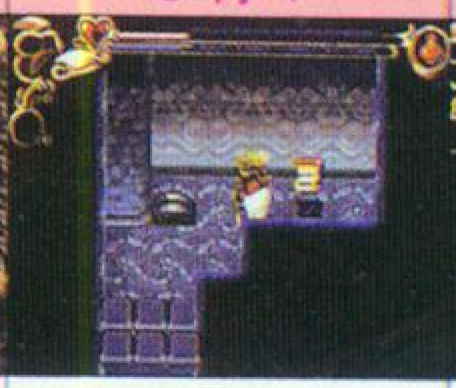
从上方扔下炸弹就没问题了。

C-甲-4

从音之神殿的一处回到这里。

C-丁-2

在大地神殿中按下石头开关。

C-丙-4

不搬动旁边的机关就拿不到。

C-丙-4

在水之神殿中得到的第一个卷轴。

A-丙-1

在天空神殿的一角的一看不见的箱子中。

B-乙-4

在去火之神殿的途中，用破坏大剑来取得。

C-丙-3

取得岩石破坏大剑后在水流中得到。

B-丙-1

从上方回来，并用炸弹跳跃。

D-乙-4

用电光球诱导移动机器人。

得到钢铁之矢的卷轴，就会觉醒钢铁之矢的技巧，使弓箭具有钢铁的力量，能贯通攻击敌人。

起先在水之神殿就可以得到，但游戏中却不经常用得上，所以除了想得到100%宝物外，并不是必须的宝物。

奇迹之杖的卷轴

B-丁-3

在缩小后进入老鼠洞可得到。

B-乙-3

得到帕乌后，在大地之森入口的裂缝中。

C-丁-1

从地上落下，并通过巨大化的冰柱。

C-丙-2

在拿到第一个后便可以得到。

C-丁-2

不拿到这个，冒险便进行不了。

B-丙-4

追随从天空神殿落下的宝箱。

E-甲-3

在暗之神殿得到，从右边跳过去。

D-乙-4

得到同伴普拉斯后，越过水晶后得到。

D-乙-3

用破坏大剑将钉柱破坏掉后得到。

A-丙-3

在村子右上的房顶上的裂缝中。

得到奇迹之杖的卷轴就能觉醒它的能力，对事物产生神奇的功效。奇迹之杖的力量是从春天万物生长的旺盛精力中获取的，可以使死去的生物重生。

这种能力在各项卷轴的能力中是辅助性的。

火炎之剑的卷轴

B-丙-1

在死灵之谷砍倒石柱后取得。

C-乙-4

在限定时间内砍倒所有的树木。

D-丙-4

在音之神殿连续得到第三个火炎之剑卷轴。

D-丙-4

得到第一个后，将树木斩坏后得到。

D-丙-4

在音之神殿中得到第一个火炎之剑的卷轴。

C-甲-1

利用疾风之杖来打开裂缝后得到。

C-丁-3

在魔人的空间内部得到，很简单。

A-乙-1

乘坐活动板向这层右上方走，隐藏的宝箱中。

B-甲-2

扑灭火柱后的一个看不见的宝箱里。

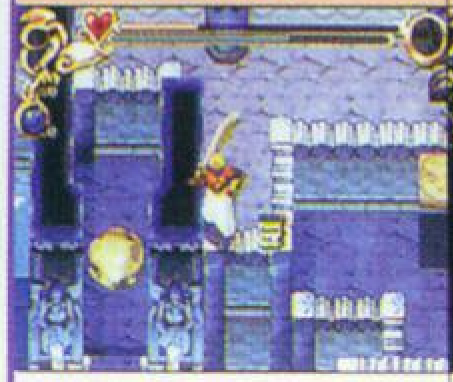
B-乙-2

满足上方竖着的牌子上的条件。

得到火炎之剑的卷轴，就能觉醒它的能力。大剑从火炎中得到能量，可以对树木和怕火的敌人进行有效攻击。在游戏的进程中得到它们，是过关斩将的有效宝物。

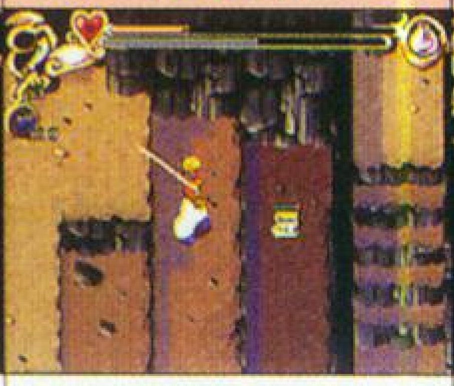
破坏之剑的卷轴

得到破坏之剑的卷轴，就能觉醒这项能力。剑中具有的破坏力可以毁坏树木，将石头开关打开，而且能对敌人强力攻击，是游戏中最具破坏力的剑。由于它使用的机会非常多，所以一定要得到。

B-丙-3

在觉醒了破坏的大剑后将柱子破坏掉。

E-乙-4

第一层右上方屋内的敌人全灭。

D-乙-1

用破坏大剑将柱子毁坏后得到。

D-甲-2

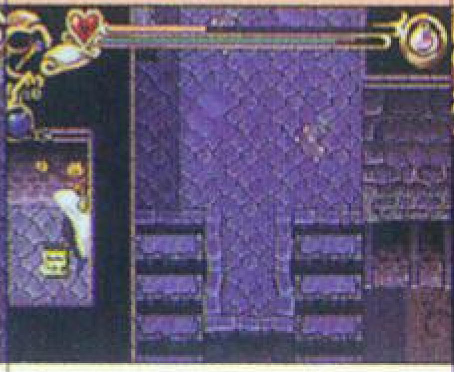
第一层左侧的塔中，与钥匙一起得到。

C-乙-1

先要得到藏在水晶之中的钥匙。

D-丙-2

从老鼠背上跳到台子上取得。

D-丁-2

将D-丁-1的BOSS打死后得到。

B-甲-4

当得到同伴艾尔鲁后，从左边的洞飞过去。

A-丁-4

通过从莱哈尔像的提示取得。

B-甲-2

将A-甲-2的机关搬动，就会有宝箱落下。

暗黑之矢的卷轴

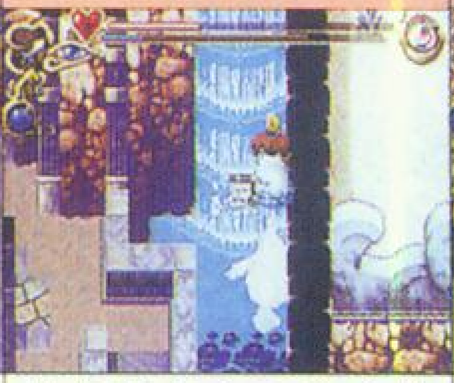
得到暗黑之矢的卷轴，就能觉醒这种能力。弓箭的暗黑力量可以有溶解的能力。虽然这种能力在平常不会用到，但却是过关所必需的宝物，一定要得到才行。

B-甲-3

用艾尔鲁将露天剧场的裂缝破坏。

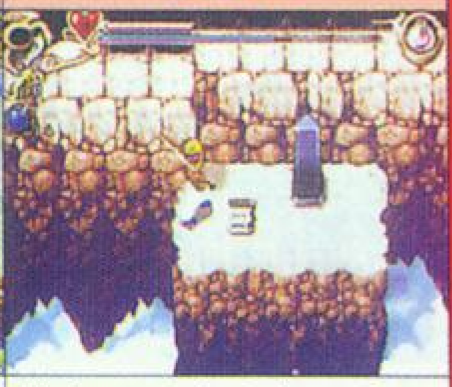
A-丁-1

通过两个看不见的落脚点后来到。

A-丙-1

藏在瀑布后面的宝箱中。

B-丁-3

将A-丁-3的石柱破坏后得到。

A-丁-3

将铜人召唤出来，要注意落脚的位置。

C-甲-1

觉醒了疾风之杖后，将裂缝打破。

E-乙-1

利用岩石的转动过去，再用艾尔鲁跳跃。

E-丁-3

用影子去拉开关将身体拉过去。

C-乙-2

用4次缩身法过一个横洞后得到。

B-乙-1

将高台上的BOSS打死，在电球灯处。

疾风之杖的卷轴

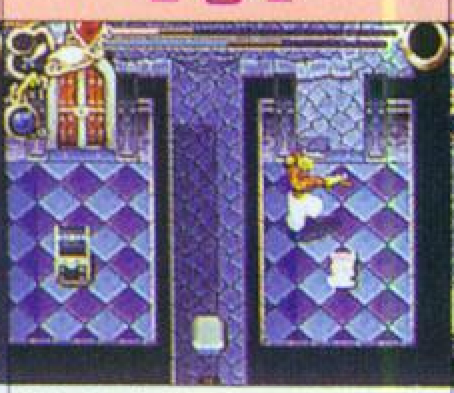
在冒险后期得到的疾风之杖的卷轴，可以觉醒这种能力。除了解除陷井机关以外，其他场所很少使用，但对于在死灵之谷进行的岩石比赛是很有用的。

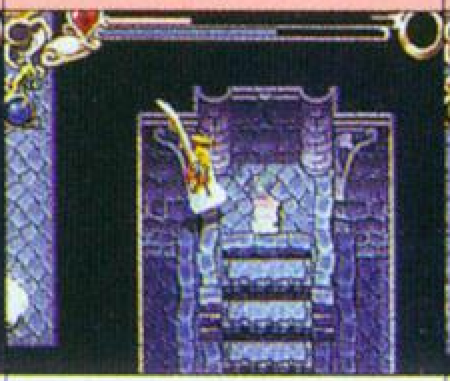
E-丙-1

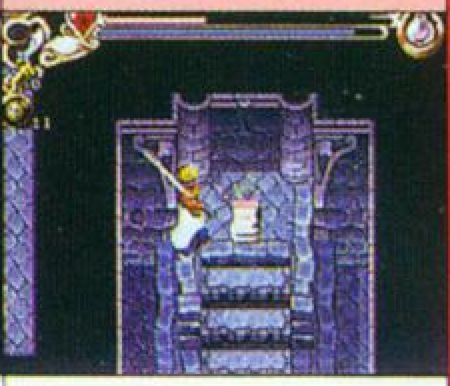
眼看就要到阿吉托之塔时可得到。

E-甲-2

在取得紫色立方体的途中得到。

E-乙-2

得到这个是不成问题的。

E-甲-2

可以在这里取得第二个卷物。

E-甲-2

虽然来这里的道路困难重重，但还是要来。

E-丙-3

死灵之谷岩石比赛的奖品。

E-丙-3

死灵之谷岩石比赛的终点附近的裂缝中。

E-乙-3

将转动的岩石用破坏的大剑毁坏。

E-乙-1

在阿吉托之塔的入口那一层。

E-丙-1

进入右侧的树丛中可以得到。

蓝宝石

B-丁-1



用奇迹之杖将骷髅复活后得到。

C-甲-4



用木杖的指令技破坏铁球。

B-丁-4



从B-丙-4的水中通过可得到。

B-丁-3



通过助跑跳到左侧的高台上可得到。



E-丁-4



在第一层的裂缝处取得。

C-丙-1



在跳到下一层之前别忘了取得。

D-乙-3



在台阶上引诱电球当作钥匙。

这块蓝宝石有水之精灵迪特的力量，得到它可以召唤出水之精灵来替你疗伤。

得到了蓝宝石后，迪特到了LV4，只要里昂在觉醒了奇迹之杖后装备了杖类的武器，接触迪特而获得奇迹能源，这是通过消费SP来获得与奇迹之能源的办法。

收集蓝宝石到了四颗以上时，里昂的SP上限就会随之增长，每多得一个就长一部分。不过，在序盘的过程中得到四块蓝宝石后，其余蓝宝石的取得相对较难。

红宝石

C-乙-4



在警报敲响前通过限时战斗。

B-丙-1



从死灵之谷南下，隐藏在树丛之中。

B-丁-3



这里要从大地之森(B-丁-2)绕过来。

B-丁-4



将木箱烧毁后可以得到。



A-丁-2



在很窄的板子上，一边灭火一边前进。

B-乙-2



打倒假主角后，用宝箱的精灵之力打坏柱子。

D-甲-2



将第一层右侧的BOSS打倒后得到。

这块宝石中有炎之精灵依夫里特的力量，得到它就可以用它的火炎之力。

当收集了四颗红宝石后，依夫里特就具有了新的力量。同迪特可以当作奇迹能源一样，依夫里特可以当作火炎的能源。

当里昂觉醒了火炎之大剑的能力，并装备大剑得到能源后，就能使被攻击的敌人燃烧。如果有些红宝石漏取，老鼠洞、音之神殿中限时战斗胜了均可得到。在老鼠洞中赢得了限时战斗的话，还可以得到许多炸弹来使用。

绿宝石

D-乙-1



从暗黑之神殿的阶梯落下后面的广场上，在柱子上。

C-丁-4



用普拉斯将水晶破坏后得到。

C-乙-4

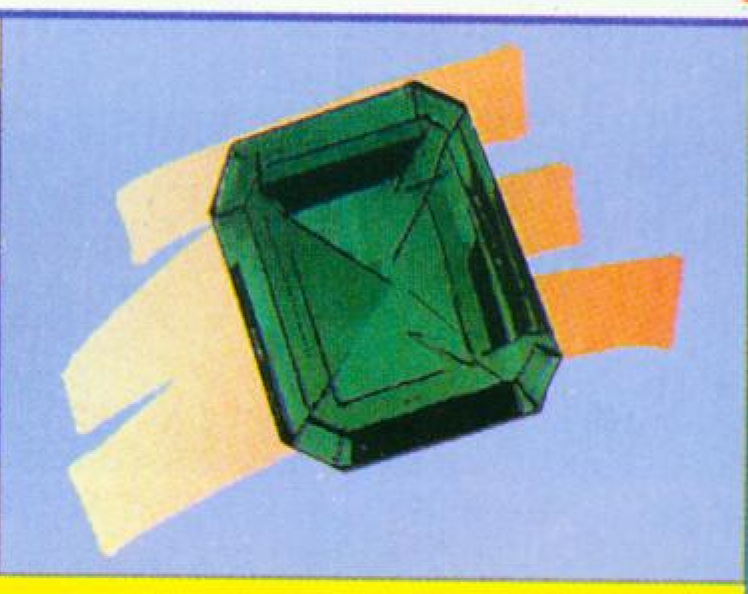


通过限时战斗的奖品。

D-乙-3



将电球柱破坏之后进入这里。



A-乙-1



在天空神殿BOSS前的一层上。要从高处跳下来。

B-丁-4



取得老鼠洞中的宝石后，再去一次。

D-甲-3



这里跳不进来，要通过浮板。

这块宝石中有大地精灵帕乌的力量，得到它就能召唤出大地精灵。

当得到四块宝石后，帕乌就能得到新的力量，使自己具有破坏的能源。在接触帕乌后，就会觉醒破坏的大剑的能力。

取得绿宝石，与取得红宝石一样，都要通过音之神殿中的限时战斗。在实战中如果要通过限时战斗，并取得好的战绩，用火攻是很好的办法。除了用炸弹以外，也可以用火炎大剑的大攻击，这是非常简单就可以在第一声警报敲响之前就能完成的。

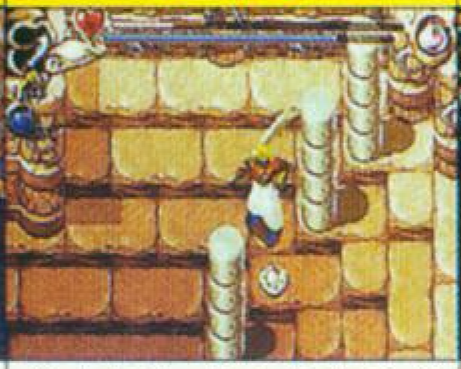
钻石

B-丁-4



将老鼠洞中的老鼠全部消灭。

B-甲-3



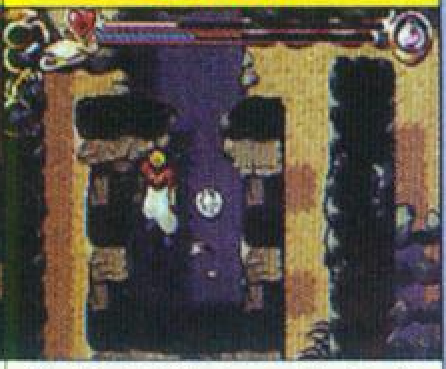
用破坏大剑破坏露天剧场的柱子。

D-乙-1



在暗之神殿地下大厅的右侧，要从下方返回。

C-丙-1



藏在神殿入口的水晶里。

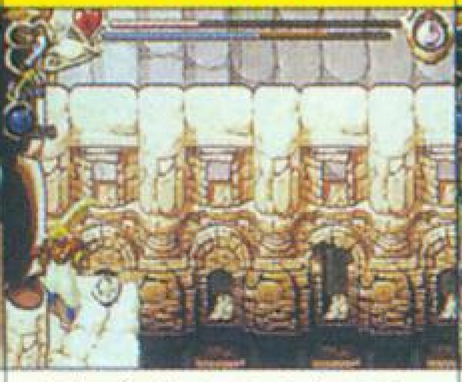


C-乙-2



进入横洞后，向石碑上方攻击。

A-甲-3



艾尔鲁从A-乙-3向北飞。

A-丙-1



通过看不见的落脚点，在树丛里。

这块宝石具有金属精灵的力量，得到它可以让能发出高贵的声音的金属精灵普拉斯力量提高。

普拉斯施放的是钢铁的能源，只要接触普拉斯并装备了弓箭，就能获得钢铁之矢的能力。

最容易漏取的钻石是露天剧场二层的那一块，先要去天空神殿，从A-乙-3画面的边缘乘坐风之精灵艾尔鲁向北飞，向北飞一个画面到A-乙-2，画面的左侧有一个宝箱，钻石就在那里面。

玛瑙

A-乙-4



用艾尔鲁的电气攻击将铁箱打开。

A-丙-1



通过隐藏的落脚点，宝箱就在瀑布后面。

A-甲-4

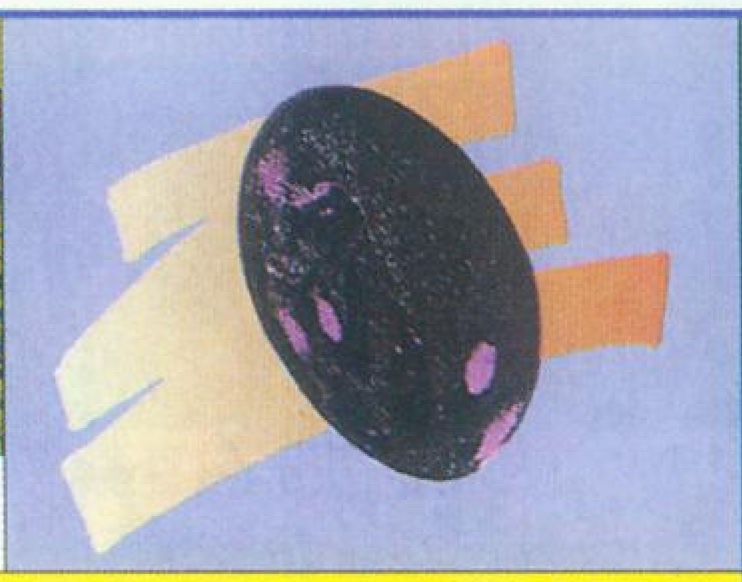


借助炸弹跳到高浮板上。

B-丙-4



打坏A-丙-4的石头开关就会落下来。



D-丁-4



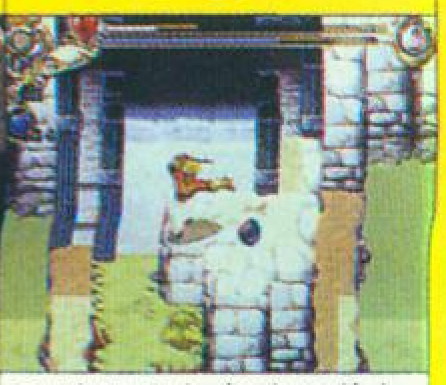
用炸弹将烛台的火点燃。

C-丁-3



在门外向右走就能得到。

B-乙-4



同样用艾尔鲁将铁箱打开。

这块宝石拥有的力量能让暗之精灵希德的力量上升。当希德到LV4时，就拥有了暗黑的能源。当里昂装备弓箭并接触它时，就觉醒了暗黑之箭。

*全部有七块玛瑙，最难取得的是在魔人的空间、D-丁-4的*烛台后的那块。因为那里有跳不过去的高台，必须要借助东西才能跳上去。先要放置炸弹，并利用它作为落脚点，跳到高台之上。

珍珠

E-甲-2



用奇迹之杖使枯草复生后取得。

E-乙-2



这颗珍珠非常容易取得，没问题。

A-甲-3

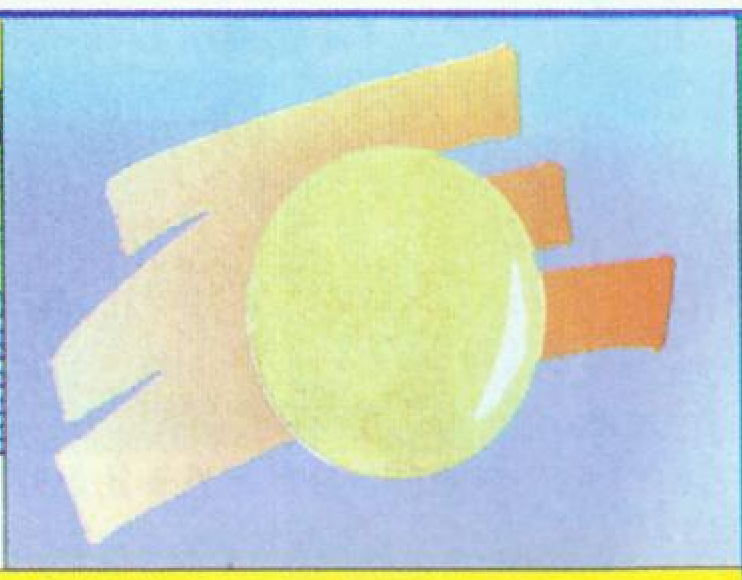


在露天剧场二层用艾尔鲁连续向中央跳。

A-丙-3



在村民的屋顶上让艾尔鲁将铁箱破坏。



E-丙-3



死灵之谷岩石比赛的最高奖品。

E-乙-1



在阿吉托之塔入口附近的裂缝中。

E-丁-1



只要进入横洞，取得的方法很简单。

这颗珍珠具有风属性的能力，能使风之精灵艾尔鲁力量上升。当艾尔鲁力量上升。当艾尔鲁力量上升后，便具有疾风的能源，这种能源有觉醒疾风之杖这种能力。

艾尔鲁是游戏后期到了魔人空间才能加入的精灵。

珍珠里最难得到的是死灵之谷岩石比赛中的奖品。如果想得到它的话，必须取得疾风之杖的卷轴，这样在岩石比赛中才能较有利。

SUPER REMEMORY CONSOLE & CARD (SRCC & SRC)

精品出击

功能说明：

1.魔术机必须配合魔术卡完成备份的功能
2.可随时抄录游戏节目
3.玩者可依自己钟爱之节目卡做备份
4.避免由于节目卡品质不良或玩者使用不当而造成的损失
5.魔术卡可以反复使用，如同电脑软盘一样
6.魔术机可自动完成抄录的全过程(30秒…7分钟)，并可检测节目卡之容量

魔术卡有以下规格供玩友购买时参考：

1 8BIT CARD: 1M, 2M, 4M, 4M(带记忆电池)
2 16BIT CARD: 4M, 8M, 12M, 16M, 24M, 32M。
其中16M, 32M带记忆电池。

魔术机／魔术卡

SUPER REMEMORY CONSOLE (SRCC)

ITEM NO: PF-2000
PACKING: 10SETS / CTN
/ 13.5KGS
/ 14.5KGS
/ 3CUFT



SUPER REMEMORY CARD: 16 BIT
*AVAILABLE FOR:
4M, 8M, 12M, 16M, 24M
32M,16(M), 32(M)

SUPER REMEMORY CARD: 8 BIT
*AVAILABLE FOR: 1M, 2M, 4M, 4M(B)

经销联系：深圳市宇清贸易有限公司
电话：0755-3339702　手提电话：1392960874, 0755-9197399, 9180627
传真：0755-3339702　传呼：0755-2233000呼8364, 2288888呼19934
联系人：惠永强　李新省
地址：深圳市福华一横路15号
诚证各地代理商经销商
特别声明：本产品仅供个人合法备份之用，请尊重原著作者之权益。



与廊共舞

为什么时间总是如此飞驰，为什么相聚总是这样短暂，在这岁末之际又有谁能够告诉我这一年究竟是怎样逝去的呢？总觉得一年来没能给大家怎样的HAPPY TIME，没能为大家营造一个阳光灿烂的乐园……

细心的读者一定会发现本期中有幅整版作品登场，它就是上期我告诉大家的那位朋友的作品，插16是被一名玩友戏称为“猪八戒锻炼身体”，担任本廊题图工作的郑州朱卫强同学的作品。也许它还是很幼稚，也许它还很简单，但我相信自古英雄出少年（我已不是少年了，但我是英雄吗？），他（她）们以及今后将在此云涌而出的朋友都会是能成为“英雄”的！

另外本期还会刊登出四幅计算机绘制作品，虽然不是很成熟，但起码基本做到了形神兼备。

时间就是这样飞驰，相聚就是这么短暂，但岁末这刻让我们在新年悠扬的钟声敲响前，让这世纪倒数第二年即将来到前，在我的号召下开个PARTY吧！

Let's go，与廊共舞……

—廊主SHADOW PHOENIX



↑《饿狼传说X》　不详

这位朋友我在这里向你SAY SORRY，地址姓名不幸被我丢了，请速来信联络！特瑞画得很象“剧场版”中的造型吗？我可有一套“剧场版”哦。



↑《格斗之王》　广州五羊新城　李洋

尽管造型方面还稍欠缺，但鼓励你COMPUTER作画，背景中的那辆车有些类似“保时捷”的STYLE，而草雉与八神难道是在车展上做广告模特吗？

↓《CAPCOM英雄榜》　杭州　邬凡

看到你写错了"CAPCOM"，不知为什么反而我想到了如果将这街霸与恶魔战士们合二为一来个《SF US VH》或《真说XX RPG》也是不错的题材。





↓《RB饿狼传说》　哈尔滨　陈纲

这是咋地了？帝王般地克荣撒被打成这么惨，但仍用他那如炬目光凝远方，真不愧是名门之后啊！喂，大哥，你用什么牌子的创可贴啊！



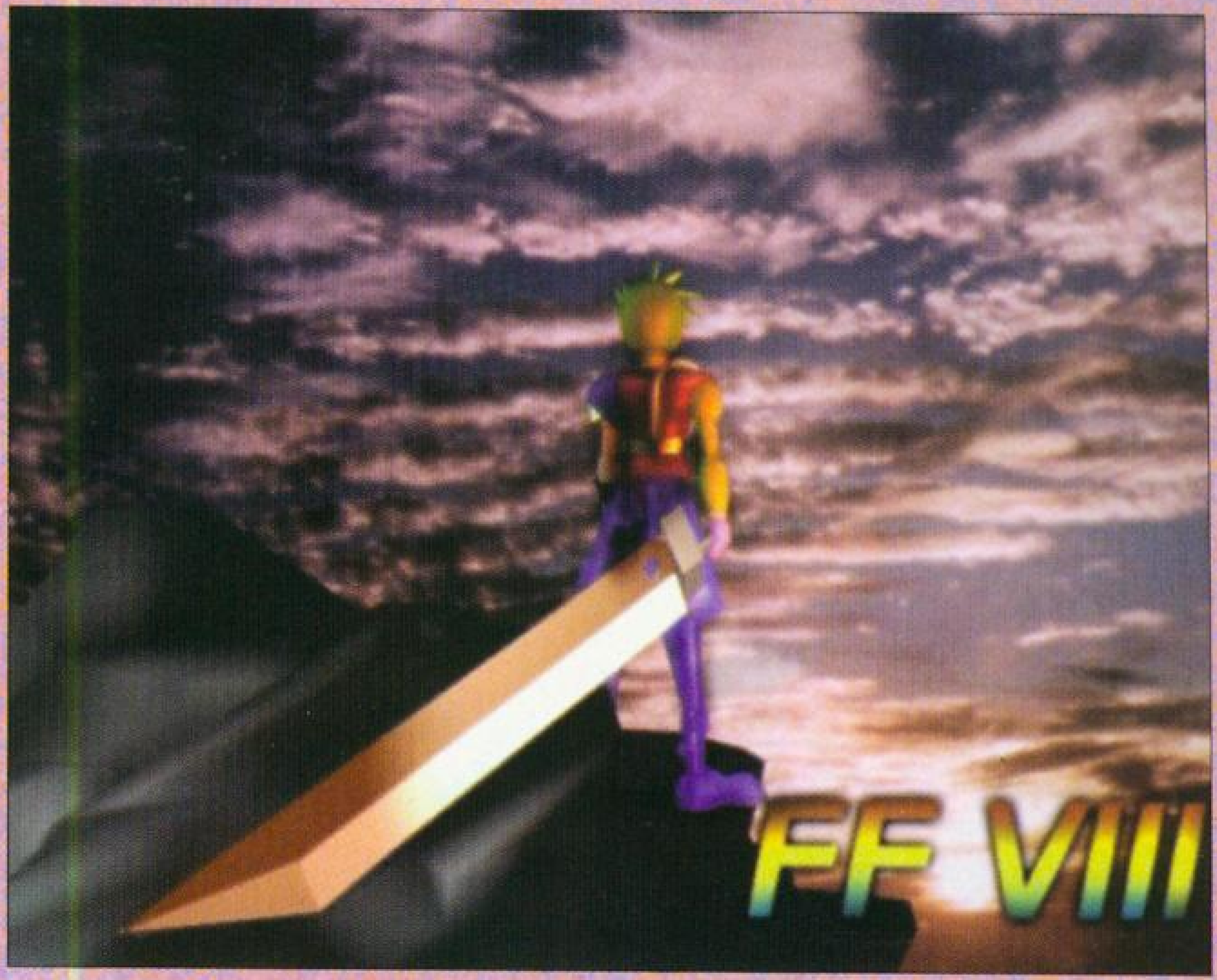
↓《侍传英雄》　广西桂林　朱升

残阳似血，刀光似影，那染满全身的鲜血可比天上的云霞耀眼？但王丸的握剑姿势有些别扭，也难怪被牙神杀败了……



↓《太空战士Ⅷ》　杭州　谢蔚　南京　林秾

克劳德难道在“八代”中还健在吗？还举着那柄大片儿刀？意境有些落入俗套，背景的万里云彩也是材质库中的吧？愿几经磨难的我们能FOREVER……



←《霸王丸的新招》　安徽宿松　周竹

唉，如果帕比真的这样“见食忘主”，那加尔福特也不能怪别人了，自己的狗都教不好，还学人出来打架，回家卖红薯吧！

↓《赵小姐》　广西南宁　张超

尽管你已经声明这其实是《真侍魂》中的罗将神，题目也与张楚的《赵小姐》无关，但那平和舒服的环境以及可爱的造型都向人们证明一个“平平淡淡才是真”的道理。





郑州　朱卫强、刘清川合力制作

97·12期目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……3

次世代天空

寄生前夜(PS)……9
异度装甲(PS)……13
前线任务2(PS)……16
一级方程式赛车97(PS)……18
ABE a GOGO(PS)……19
御意见无用(SS)……37
音速小子R(SS)……40
救火奇兵(SS)……42
魔法草蜢(SS/PS)……44

天堂任鸟飞

国产游戏万花筒：
英烈群侠传、甲A、风云、少年游侠(FC)……21
勇者斗恶龙Ⅳ(FC)……20

科普园地

游戏制作入门(二十)……36
新品折磨战、PC—DVD简介……34

格斗天书

超级漫画英雄……30

秘技天地

秘技偏方……28

闯关族的家

闯关族的家……58
大墙画廊……60

游戏点评

GAME BAR……62

目录

彩版目录

封 二： 乱舞势力 VOL.8—侍魂 SAMURAI SPIRITS
插 1—4： 侍魂 SAMURAI SPIRITS(ARC)
插 5： 《'97 格斗之王》之"真 · 新面孔队"(ARC)
插 6、7： 《寄生前夜》(PS)
插 8—12： 《THOR 精灵王纪传》(SS)
插 14–15： 大墙画廊彩版 VOL.11—与廊共舞
插 16： 朱卫强画稿之《'97 格斗之王》
插 18—21 《浪客剑心—十勇士阴谋篇》(PS)
插 22、23： 《街霸Ⅲ · 二度攻击~巨人的攻击》(ARC)
插 24—27： 《巴洛克》(SS)
插 28、29： 玩具总动员之游戏今生
插 30、31： 《街头霸王 COLLECTION》之嘉米专辑(PS、SS)
插 32： 《龙与地下城 精选集》(SS)

公告一：学习工作再忙，莫忘订阅杂志

98 年期刊征订工作已正式开始，需订阅杂志的读者请马上到全国各地邮局订阅，本刊邮发代号 82—648，98 年《电子游戏软件》杂志仍为月刊，每期定价 6.40 元。一次可订阅三个月、半年或全年。 **本刊邮发代号 82—648**

也可向杂志社直接订阅，邮费免取，快捷方便。

公告二：《96 天书》及《97 合订下》年底出版

被称为"经典中经典"的《96 格斗天书》虽印刷三版仍旧供不应求。应广大读者要求，将再版白封面的《96 格斗天书 · 终结版》。最后一次印刷，最后一次机会！《97 下半年合订本》与《天书》一并在 12 月下旬出版，现已开始接受邮购。

另：邮购以上两本书者将免费赠送《龙哥热线》及游戏招贴一张。数量有限，送完为止。

邮购信息

★《'96 格斗天书 · 终结版》 · 每本 24 元
★《'97 下半年合订本》 · 每本 29 元
★《97 秘技宝典》(少量存书) · 每本 19 元
★《世嘉专辑》(少量存书) · 每本 25.80 元
★《'96 下半年合订本》 · 每本 29 元
★《97 增刊》 · 每本 24 元

(以上价格含挂号费 1 元)

★97 年杂志除第 12 期外全部售完。 每本 6.40 元(邮费免取)。

致歉：《'94 合订本》、《'94 典藏本》、《'95 典藏本》、《秘技宝典》、《'96 上半年合订本》、《97 上半年合订本》及《'96 格斗天书》(原版及修订版)均已售完，请勿汇款。

特别快讯：

《97 增刊》第一版准时上市空前抢购热销

11 月 15 日《增刊》全国范围同时上市，立即被读者抢购一空。读者称这的确是一本内容奇、怪、新的书，大呼『酷呆』。该书 108 面彩页，80 面黑白，豪华印刷，全书无广告补贴，仅定价 23 元。真诚奉献换来热烈支持，势必势必！感动感动！



'97 SNK 新品亚洲巡回展上海站印象

AMUSEMENT

本刊上海专讯 （记者：天师） 日本SNK"Asia Live Tour '97" 新品展示会11月2日于我国上海市的上海商城隆重举行！这是我国第一次真正意义上的游戏展。由于SNK经多年发展而成的新一代基板——Hyper NEO · GEO 64，已诞生出以"侍魂 64"为代表的一批新游戏，为了达到向亚洲机迷推广这一战略任务，SNK不惜巨资在亚洲的雅加达、新加坡、香港、汉城等大城市举办巡回展。而这样大规模的游戏展，在我国安排一站，充分显示了该公司对刚刚正式起步的我国街机市场十分重视。



▶率先过瘾的上海玩家。

SNK这间以2D格斗游戏闻名于业界的公司，并没有坐享其成，而是在几年前就已规划其新型N · G基板的开发，目的是要在21世纪继续保持其二维游戏中领先地位，因而该基板是极为看重2D方面的性能的。但同时，SNK也要在3D游戏中有所涉猎，故此Hyper N · G 64也拥有不错的三维机能。可以预见，该公司新基板的面世必将在业界掀起不小的波澜，因为SNK若将自家格斗代表作选出一些进行3D化的话，就足以令人心惊。

在上海向玩家和支持者以正规的方式展示自己最新成果的SNK公司，不仅给日本同行带了个好头，自身也取得了巨大的宣传效果，远非金钱可以衡量。正规化的电玩，是完全可以在我国蓬勃发展起来的，上海就是一个例证。

这次展出，SNK是以"侍魂 64"、"越野四驱 RV"这两个新基板游戏为中心，同时也于场内举行了丰富多彩的活动，如现场"'97格斗之王"挑战赛、为上海市青少年发展基金会筹集资金——有偿使用打印俱乐部"新 · 拍立得"（本次大展唯一收费的项目）、"侍魂 64"详解及其CG录像播放、日本格斗高手现场表演等等，令得广大参观者大呼过瘾，连声叫好！这期间SNK还为大家准备了许多纪念品和奖品，更是吸引了大批"格斗家"去参加挑战！

就个人观点来讲，SNK公司的两个主打新游戏都是很有特色的。"侍魂 64"的完成度已达90%，效果超出人们的想象，尽管"Hyper N · G 64"是一块2D、3D并重的新概念基板。但从画面上看，无论是POLYGON数量还是特殊效果的处理，都有很好的表现，背景三维化且光源演算发挥将传统的"侍魂"风格提拔到了一个前所未有的高境界——人气角色的个性、游戏的音声效果、操作系统和格斗感觉等指标同以前各作相比，呈几何级数上升中，显示出SNK的独特魅力和深厚功力。"越野四驱 RV"则是一款强调驾车时路况对玩家影响的体感机，座位下面加振，方向盘亦助力，真实感和速度感虽很出色，但游戏却更加注重赛道的设定。车种则是近年才推出的各种高级JEEP，如兰治罗孚、丰田陆地巡洋舰、三菱佩杰罗等，且有SNK N · G的宣传小皮卡……，全部赛车都有多种颜色可供选择。



▲展览上有大幅的海报展出。

▼"HYPER N · G 64"的实体图。一改以往游戏与主板一体的设计，分成母板和子板，如想更换游戏只要换子板就行了，大大降低了成本。



可以说SNK这次在上海的展览是成功和圆满的，相信SNK还将继续举办类似活动。据悉，世界最著名的街机企业SEGA和NAMCO也派出代表参观了此次展览，希望他们能够和SNK一样，将MODEL 3的"VR射手2"、巨型射击游戏"侏罗纪公园"和SYSTEM 23的体感皮划艇、"Libro Grand"足球等自家重量级游戏介绍给我们广大玩家！



▲新 · 拍立得吸引了众多的成人，这位母亲正抱着孩子参观。

TOPICS & ETC.

“实话实说”说了大实话
家长应首先提高对新事物的认实

本刊讯 在11月9日中央2台播出的“东方时空——实话实说”栏目中主持人与3位嘉宾和现场的数十位观众对“电脑前的孩子”这个话题进行了40分钟的讨论。参加者很直接地就将话转向了“玩游戏”这个实际的主题，令人欣慰的是今天人们对这一话题的讨论已不是“能不能玩”，而是对“怎么玩”、“玩多玩少”发表自己的见解。不过这样的讨论对于我们来说来得太晚，而讨论也仅仅局限于一个人（或一家人、一群人）应该怎样象正确对待其它娱乐活动一样，对待游戏这种学习工作之外的正当活动（或称权益）——这种泛泛的、属于生活基本准则的话题，并没有对一些更高层次的问题进行探讨——比如游戏文化究竟属于哪一层次的文化等。因此可以说，这次讨论的意义和影响重大（中央台的黄金栏目）、而对现状不会改变太大（或几乎为零）。

近一段时间内，国内许多家影响力大的媒体纷纷开始关注游戏的话题。在今年十一期的“中国青年”杂志上，就以“我们的游戏空间”为题特别企划了对游戏的专题讨论。这都显示出电子游戏越来越多地影响和改变着我门的生活及社会。

这些讨论的结果其实是不辩自明的，各方面的发言对我们来说也尽是陈腔老调。不过在“实话实说”中作为代表游戏制作者嘉宾的边晓春先生却大胆地提出了这样一种观点——这次真正应该讨论的东西：家长在禁止甚至反对的时候，应首先对自己所禁止和反对的事情有比较全面的了解，并以自身的行动为孩子树立榜样。这才是现在我国游戏现象中真正有待改进之处，是家长及教育工作者们提高自身素质、教育水平时必须做到的，舆论界（或称老人们的舆论界）也应正视、并尽量让双方公平地进行讨论。

笔者认为：长久以来关于游戏是是非非的讨论中，大家在极力地说服企图以“洪水猛兽、害人精”将游戏定性的老人（并不特指年龄超过65岁者，也包括那种在电视中给大家讲了她的同学考上大学的原因是电脑被家长砸了这样一个故事的、缺乏对问题实质判断能力的糊涂小姐之流），希望他们至少能正视新事物的到来，而这个新事物是科技和历史发展的必然，并不象老人们企图以“洪水猛兽、害人精”定性的那样。正方和反方搞反了！我们不能总站在“电子游戏是洪水猛兽、害人精”这类观点的反方立场上了，应该坚信这类观点是反人类进步的。应该请老人们证明一下：电子游戏本身（请看清“本身”二字）到底有什么不好。



同时，笔者奢望我们的媒体、个人、社会把本来就不充沛或本来充沛又被折腾得不充沛的精力，用于探索、务实、通过实践总结上。无休止地讨论永远不能实现那个忽近忽远的目标——现代化。也奢望大家能向“实话实说”所倡导的那样多说一些实话——至少尽可能吧。

本刊近期将特邀边晓春先生撰文详谈对此讨论的见解，同时欢迎大家对此发表自己的意见，请大家届时注意收看。

AMUSEMENT

北京高科技游戏人气爆发
继上海之后的游戏大市场

本刊国内综合消息（记者：KEN） 热潮已经退却的游戏中心，随着高科技游戏主机和软件的陆续登场，人气又重新爆发。北京世嘉游戏中心的新机种受到了前所未有的欢迎。

目前在北京投币率最高的游戏种类是赛车节目，其中以“DAYTONA”和“SCUD RACE”两者为最甚。据分析该种类游戏大行其道的主要原因是由于京城近来学习驾驶成为风潮，拥有驾驶执照的人数量增加许多。但由于汽车的价格昂贵，使得不少持有驾照的人不能真的驾驶汽车风驰电掣，因此只能在游戏中心过一把瘾了。

在京城走红的其他游戏还有枪战和对战类的游戏，这些游戏也都是世嘉所擅长的。但是，一些大财团也看到了高科技游戏的魅力所在，纷纷投资游戏中心参与竞争。在激化的竞争背景下，新节目和机型的引进成为取胜的关键之道。目前北京新产品的引进速度相当快，同已经进入缓慢发展期的上海市场相比形成了鲜明的对比。同时，学习上海方式，将小吃、购物和电玩集中在一起的大商厦也纷纷诞生，京城的营业用电玩正在朝着正规的方向发展着。

TOPICS & ETC.

世嘉加大开发大陆土星市场力度
有奖活动中用高档主机作为奖品

本刊国内综合消息（记者：KEN） 世嘉正计划进一步加强土星在中国市场的销售力度，种种现象表明，世嘉已经把中国市场视为土星再生的一块宝地。

据来自世嘉的消息称，由于不满意某公司的销售成绩，SEGA已经开始在中国南方另行寻找代理商以开拓新的市场。该公司已同可口可乐挂钩，在可口可乐的有奖活动中赠送土星；此外在上海，收视率颇高的电视游戏节目“智力大冲浪”，也开始用土星替代原来的音响作为最高等级的奖品赠与参加电话游戏的观众，而此种做法被知情人士告知为与代理世嘉产品有关。

据悉上海文化局属下某著名娱乐公司已被世嘉相中，邀请该公司代为销售土星，该公司从商业角度出发已接受了邀请，并且信心十足，看好土星在中国市场的未来走向。但是由于宣布代理土星将牵涉到使公司的形象受到误解等敏感的问题，故将计划以其他面目出现操作代理工作。

目前土星在欧美及日本的销售情况已基本处于停滞状态，但是软件的发展仍然有不少潜力可挖，同时许多由街机移植而来的游戏颇对国内玩家的胃口，土星成为中国玩家的主力机种并不是梦想。

E EVENT

台湾查获一电玩盗版组织 缴获大量盗版的游戏产品

本刊讯　日前，台湾执法人员在中北部进行联合行动，一举查获一电玩盗版组织，查没三万多片光碟及大量盗版卡带。

这次查获的盗版组织不仅产量大，而且技术高超，他们可以将 N64 的二十几款卡带游戏烧制在一张光碟内，并且廉价销售。据悉，该盗版组织中有许多零组件来自大陆，而这次的打击会使两地的电玩市场恢复一些正常秩序。

E EVENT

购买正版的优势渐露端倪 前导公司奖励玩家皮夹克

本刊讯　“C&C”T 恤和胸章抽奖刚刚结束，或许性急的获奖得主正在抱怨天太冷穿 T 恤得等到明年夏天，前导代理的另一款游戏的纪念品抽奖又开始了。

接踵而至的纪念品是有关前导代理的一款 3D 射击游戏《M.D.K.——孤胆枪手》。这款由 INTERPLAY 全球发行的 PC 游戏软件树立了 3D 射击游戏的新概念。在 INTERPLAY 直接提供的纪念品中，厚实的皮衣大概是冬天最好的奖品了，而笔者更看中的却是 INTERPLAY 旗下 SHINY 公司 M.D.K. 制作小组全体成员亲笔签名的海报。

时下由制作代理正版游戏的公司推出的附带产品日渐增多，看来将我们的 GAME FANS 从头到脚包装起来只是迟早的事。

S SCOOP

国内厂商开始重视回报玩家 前导为玩家建立年度评奖制

本刊讯　以往从来只有玩家给作品评级，而今正版软件公司对购买自家产品的玩家进行评奖。

前导公司在 97 年已推出了 6 款游戏软件（制作和代理），回收了近万张回执卡，建立了国内最大的玩家信息资料库。在年底对客户的回报系列举措中推出了此项为前导游戏玩家评级的活动。按照购买并寄回回执卡的数量将客户分为“最佳、忠实、荣誉、热心、幸运”五级“前导玩家”。奖品则包括前导 98 全年的游戏软件、纪念赠品、优惠年历、证书和含有本刊在内的 3 本软件杂志的全年赠阅等等。

目前国内的 PC 正版游戏和盗版的冲突由来已久，在政府部门不断打击的同时，正版游戏软件公司也相继在确保正版软件品质的前提下，完善自己的售后服务和推出多种纪念回报活动以争取玩家青睐。靠品质靠服务而不是仅仅靠口号来促使玩家购买使用正版游戏软件已经成为国内正版游戏厂商的共识。



▲希望 SONY 回收的积压软件不要流到我国来。

E EVENT

PS 软件积压情况严重 索尼斥巨资回收压仓游戏

本刊日本东京专讯（记者：KEN）　业界早先所担心的 PS 软件发展不平衡的问题已经成为现实，在 PS 主机大唱凯歌的同时，PS 软件的大量积压已成为刻不容缓的问题。据来自日本的消息称，目前积压在各专卖店的 PS 用软件至少已超过 50 万份，其中多数是一些中小公司的作品，并且已经成为各专卖店的一块鸡肋。为解决来自销售店的积压，索尼决定斥巨资回收这些压仓游戏。据悉索尼此次付出的资金将高达数亿日元，回收软件之后将由专人负责销毁。

索尼对中小软件公司的提携刺激了 PS 软件的发展，但是带来的副作用也是相当明显的。也许索尼也在后悔，如果早知道这些货色将使自己赔出那么多的钱，当初如果在软件上多把一些关恐怕会更好一些。据来自日本权威机构的统计表明，日本 97 年度上半年 PS 的主机销量为 156 万台，但软件仅销出 1385 万份，平均每台主机不到 9 份；而竞争对手土星，尽管同期主机的销售量只有 16 万 5 千台，但软件销量却高达 304 万份以上，平均每台主机连带销售的软件超过 16 份，几乎是索尼的 2 倍。索尼『丰收的贫困』已经初露端倪。

E EVENT

PS 用软件进入日用流通市场 开始在劳森连锁店中发售

本刊日本东京专讯（记者：KEN）　在软件公司 KONAMI 的大力协助下，索尼家用游戏主机 PS 的软件于 11 月 1 日正式开始在遍布日本的 5000 家劳森（LAWSON）便利连锁店中发售。

开始发售的商品包括 KONAMI 的“刺激长野冬奥会”等四个节目，任天堂的游戏主机 N64 和 GAME BOY 用游戏软件也同时开始在劳森店中发售。

在便利店中发售电子游戏软件及硬件，表明游戏已经成为日本人日常生活所不可或缺的一个部分，是日用商品的一个部分。进入游戏时代之后，人类的定位发生了很大的变化，随着游戏而成长起来的一代究竟会变成什么样子，已经成为社会学家和伦理学家所关心的一个问题。

A AMUSEMENT

汽车展变成了游戏展？ SCE&NAMCO 展现风采

本刊讯　第三十二届东京汽车展于 10 月 25 日～11 月 5 日在东京千叶的幕张开幕，在这个两年一度的展览会上，竟然出现了 SCE&NAMCO 这两家游戏公司。原来，这两家公司分别展出了自己的赛车游戏，并供参观者随意试玩。在汽车展上出现游戏公司，世界上恐怕也是头一次，但谁能说得清将来学车和驾车时会不会就象现在玩游戏一样呢？



▶想象一下将来在公路上拿着类似手柄的东西开车是什么感觉吧。

EVENT

GB设计者因车祸身亡 任天堂表示沉痛哀悼

本刊日本综合消息 （记者：KEN） 为任天堂设计过GAME BOY、VIRTUA BOY等风靡一时主机的著名人士、COTO股份有限公司的社长横井军平10月4日因车祸丧生，享年56岁。

横井军平原为任天堂的产品开发部部长，65年毕业于日本同志社大学电工专业，并于同年加入了任天堂，其主持开发的产品包括80年代的“GAME & WATCH”、89年的“GAME BOY”和95年的“VIRTUA BOY”。96年8月横井军平退出任天堂，同年9月成立了COTO股份有限公司，并于97年推出了便携式液晶游戏机。他的突然去世对日本业界来说亦是一个打击，任天堂也对此表示了沉痛的悼念。



▶这就是GAME BOY之父——横井军平。

97年看来是各界名人的“本命年”。先是有戴安娜王妃的车祸，接着是横井军平，然后又有约翰·丹佛和张雨生，这些名人的逝去，带来的损失是巨大的。但愿这样的悲剧不要在世嘉或者南梦宫等公司内再次上演。

SCOOP

世嘉新主机很诱人 软件公司纷纷转向

本刊美国专讯 （记者：KEN） 世嘉新一代主机正越来越受到各大公司的关注，一些原本签约于N64的著名软件公司纷纷转向面对来自“DURAL”的诱惑。

据世嘉方简称，SEGA为募集新一代主机合作伙伴的公关活动已经展开。在展示了主机优越的机能之后，许多软件公司都对“DURAL”所具有的能力表示惊讶，并且表示，由于任天堂N64的开发环境和利益分配都不及世嘉所提供的优越，他们非常有兴趣转向为DURAL提供软件。目前已经有多家会社签约世嘉，其中包括久负盛名的CORE。

CORE是著名AVG系列“盗墓者”（TOMB RAIDER）的制作公司。据悉该公司将为DURAL制作的游戏有三个，其中包括一个称为“盗墓者·续集”（TOMB RAIDER SEQUEL）或者是“盗墓者·合集”（TOMB RAIDER）的节目。不过CORE亦表示目前先会完成PS版“TOMB RAIDER 2”的制作计划，然后才会考虑为新机型制作该游戏。

据称CORE是第一个为DURAL签约的欧洲软件公司。而来自世嘉的消息还称，新一代主机的样机将会在98年亚特兰大的E3展上推出，同时展出的还有一系列“令人瞠目结舌”的软件。

AMUSEMENT

日本虚拟现实展开幕 今后游戏要亲自动作

本刊综合消息



日本虚拟现实展览会（VIRTUA REALITY EXPO 97）于10月9日到10月12日在日本名古屋的国际会议场举行。该展示会上大量展出了以虚拟现实设备为媒体的游戏系统，充分表现出了该技术在娱乐业中的潜在能力。

此次参展的公司共有39家，其中大多数展出的都是游戏作品。其中最引人注目的，便是本刊曾报道过的三菱电机人工视网膜芯片。目前该芯片已可以正式使用，展示中所配合的软件仍然是土星的“十项全能”，玩家在人工视网膜前跑动、跳跃，电脑便会自动捕捉到信号并还原、控制游戏中的人物。据称其效果比以前使用磁场感应技术来得更灵敏有效。

作为游戏公司的南梦宫也不甘示弱，展出了一些虚拟现实的游戏如“滑雪”、“滑水”和“电子高尔夫”等作品，其真实的效果得到了玩家的一致好评。

EVENT

PS新机种价格下调 新加入万花筒机能

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 索尼SCE于11月4日宣布，为了在年末商战中取得决定性的胜利，从11月13日开始，其32位元主机“PLAY STATION”的销售价格将比现行价格下调1800日元（合人民币120元左右），这也是PS历史上第四次调价。廉价发售的主机于以前将有不同，索尼亦考虑陆续以新机种替换以前的机种。

新发卖主机的型号是“SCPH—7000”，标准售价18000日元（合人民币1200元）。新机种在播放音乐CD时，搭载了被称为“SOUND SCOOP”的万花筒机能，同早期的3DO一样，万花筒的图形会根据音乐的节奏做相应的改变。

到9月底，PS主机在日本本土的销量已达860万台，年底之前达到1000万台的目标看来不难实现。由于日本国内家用游戏主机基本上已呈PS一枝独秀状态，索尼发售廉价主机的大好时机已经来临。

EVENT

世嘉成立专门公司 改变软件销售方法

本刊综合消息（记者：KEN） 世嘉企业于日前宣布将对其软件销售方法作较大的改革，世嘉今后在日本的所有软件，都将通过一个被称为MUMIN的软件销售公司来经销。

据悉这个被称为SEGA MUMIN的公司年度的销售量高达90亿日元。98年开始，50%的世嘉产品将通过该公司在日本销售。此外，该公司亦将重新更换和审核与其他批发商之间的合同，据称该公司将保留5000家销售情况最好的批发商，然后与他们签订新的合同。

EVENT

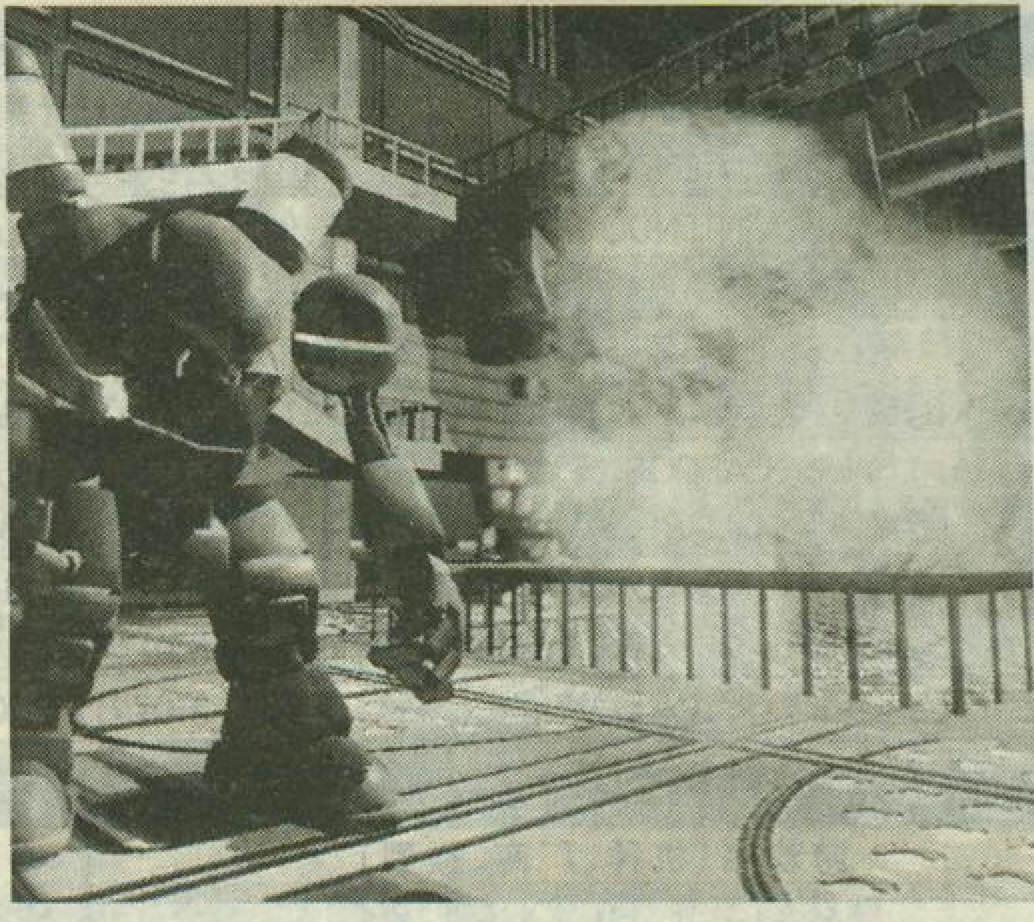
PS继SS之后 设置宾馆服务系统

本刊日本综合消息 继世嘉与东芝合作开发宾馆内土星服务系统之后，索尼亦在宾馆中的服务系统也开始投入使用。该设备类似于通常所见的卡拉OK选曲系统，用户可在客房中选择所需要的游戏，然后由设立在主机房的多个PS系统向单一或多数的用户房内提供指定的游戏，然后根据时间长短收取一定的费用。

该服务已从10月9日开始，在日本新泻县的汤泽大酒店开始正式投入使用，今后亦预定向全日本的酒店进行推广。目前对应的游戏仅有包括「啪啦啪啦」等在内的9个节目，但随着需要量的扩大，还会有进一步的增加。

SCOOP

新一代主机启动 土星欲露最后辉煌



◀过瘾的 3D—ACT，但愿『救火奇兵』能创造辉煌。自打次世代推出之后，就没有几个让人玩得特

本刊综合报道（记者：KEN） 尽管世嘉已经开始把越来越多的精力转移到新一代主机的身上，但仍然没有忘记发展目前的生存机种"土星"的软件。据称 SEGA 亦想在 97 年末商战和 98 年推出一系列优秀作品，为土星的历史划上一个圆满的句号。

在所有游戏中最引人注目的，将是 SONIC 推出的"BURNING RANGERS"（救火奇兵），该游戏的三维效果据说达到"土星最高的顶峰，无人可出其右"。此外该公司制作的"SONIC R"也被视为土星上第一个，也是最后一个原创的索尼克游戏，据称新的 3D 索尼克节目将会转移到 DURAL 上推出。

AM1 研亦同时宣布了街机枪战游戏"THE HOUSE OF THE DEAD"（死亡之屋）的移植计划，土星版将会有独立的场景存在。根据以往 SS 移植枪战游戏的情况来看，这个游戏的移植度将不会少于 80%。

RED 和世嘉合作的"樱大战 2"也正在紧张的制作过程中。据悉原本大受欢迎的 LIPS 系统有了很大程度的改进，游戏也朝着更面向玩家的方向发展，相信它会成为土星历史上一部最令人难忘的作品。

此外据来自美国世嘉的消息称，明年他们将不会推出"买一得三"的土星促销活动，这表明 SEGA 在现有主机的销售方面已经有所保留。但是，世嘉仍旧表示他们会采取一些促销土星的手法。

世嘉目前已经批准了 98 年用于土星的 2500 百万美元的广告费，这其中包括电视广告、印刷品、海报和宣传手册。此外世嘉亦将发信（包括电子邮件）给每一个土星的用户，希望他们继续保持对 SS 的支持。世嘉还将赞助 98 年全美运动音乐节，全美方程式摩托赛等活动，但是活动的范围和力度都将适当的减弱，以为新主机开辟一条道路。

SOFTWARE

南梦宫在 PS 上推出新版『霸王的大陆』

本刊日本综合消息（记者：KEN） 曾经在国内掀起一阵三国热潮的 FC 版游戏"霸王的大陆"将重新出现在 PS 玩家的面前，每一位为其魅力所"蛊惑"的玩家都将重新回到当时那种激动人心的时刻。不过在新一代主机上移植，画面等自然会有大量的提高，据悉南梦宫将在游戏中设立新旧两个版本，其中旧版本与 FC 版完全相同，新版本则增加了不少三维多边形的场景——尤其是在对战的时候，二维画面也变得细腻许多。

该游戏的发售日目前未定，但相信会博得不少怀旧者的青睐。

EVENT

第三届银发族游戏大会召开 众多六旬老人冒雨参加比赛

本刊讯 不知中日两国在敬老习俗方面是否相同，但尊敬老人的确都是两国人民优良的传统。在今年日本的敬老日这一天，许多六十岁以上的日本老人却第三次享受到新式的敬老内容——COMPILE 公司举办的"第三届银发族'噗哟噗哟'王大会"。

虽然比赛当天下起了雨，但还是有近百名老人报名参加了比赛，他们的平均年龄为 66 岁。在现场两千三百多名观众的喝彩声中，老人们展示出高超的对战水平，精彩的连消不断出现。最后，66 岁的吉田老婆婆获得冠军，她说自己每天都在辅导孙子做完功课之后，与他一起玩一个小时。比赛的优胜者都获得了大会准备的老年保健奖品。

与这些冒雨参赛的老人相比，我国的老人更愿意参加一些集体的活动，如扭秧歌等，而并不是更多的同家人在一起娱乐，也不大愿意接受新生的事物，"代沟"现象比较明显。希望我们的"代沟"至少能在一些方面得到缓解，我们能在敬老时多一些大家同乐的事情。



▶老爷爷对老奶奶的比赛。

AMUSEMENT

日本 97 电器展开幕 游戏仍旧是热门主题

本刊日本综合消息 97 年度日本电器展于 10 月 6 日到 10 月 10 日在日本千叶县的幕张展览中心开幕。这是日本每年一度展示各公司最先进电器的博览会，今年已是第 36 届。同往年的情况一样，电脑、电视、游戏成为展览会的主题。

在 9 日的展览会上，任天堂的宫本茂先生向到会记者发表了谈话。他对日本目前的电玩市场表示失望，认为目前日本并没有什么流行的软件，而任天堂的游戏仍然是最受欢迎的。他还表示网络化游戏是属于未来的东西，根据日本目前的通信环境来看，网络游戏还没有普及的基础，数据交换方面尚存在很大的问题。他称日版 N64 主机不会考虑网络化，但是在推出美版 64DD 的时候，会加以适当的考虑。

展览会上出展的还有『FF7』及其关联产品，此外一些以占卜为内容的游戏也大行其道，颇受女性玩家的好评。

TOPICS & ETC.

3DFX 坚持讨个说法 官司打到底又找新被告

本刊专讯（记者：KEN） 一定要为自己讨个说法的 3DFX 最近刚刚向股民们分配了红利，紧接着又把 VIDEO LOGIC 集团追加为被告，使得 VL 成为继世嘉、NEC 之后第三家被 3DFX 拖进版权混水中的公司，3DFX 称该公司亦卷入了 3DFX 为世嘉开发新型三维图形加速器的技术纠纷。

3DFX 诉称 NEC 和 VIDEO LOGIC 引诱世嘉破坏与 3DFX 签订的合约，在世嘉转向购买 NEC 芯片的活动中扮演了直接的角色，妨碍 3DFX 在合同中可能取得的利益；不正当竞争；有窃取 3DFX 商业情报的嫌疑，等等。

3DFX 要求 NEC 和 VIDEO LOGIC 赔偿 105 万美元，以补偿世嘉破坏合同所带来的损失。

VIDEO LOGIC 的总裁则认为 3DFX 的诉讼是完全没有根据的。他说 VIDEO LOGIC 将和世嘉与 NEC 一起对 3DFX 进行反击。据悉世嘉已于日前否认了 3DFX 的一切控诉，并开始反诉。NEC 也将近期内开展这一工作。

周间销售排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	销量(总计销量)
1	鸡蛋仔 2(GB、NINTENDO、SLG)	97.10.17	270407(270407)
2	妖怪口袋(GB、NINTENDO、RPG)	96.2.27	71487(4326715)
3	全日本职业摔角(SS、SEGA、ACT)	97.10.23	68047(68047)
4	月亮(PS、ASCII、RPG)	97.10.16	65371(65371)
5	大家的高尔夫(PS、SCE、SPG)	97.7.17	55631(741341)
6	街霸合集(PS、CAPCOM、FTG)	97.10.23	41830(41830)
7	前线任务 2(PS、SQUARE、S·RPG)	97.9.25	34267(432382)
8	死或生(SS、TECMO、3D—FTG)	97.10.9	33282(125368)
9	超级机器人大战 F(SS、BANPRESTO、S·RPG)	97.9.25	33117(423350)
10	生化危机·剪辑版(PS、CAPCOM、AVG)	97.9.25	31079(249100)

新作期待排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	期待度
1	生化危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	预定 98.1	3424
2	勇者斗恶龙Ⅶ(PS、ENIX、RPG)	未定	3328
3	寄生前夜(PS、SQUARE、RPG)	预定 97 年冬	3281
4	樱大战 2·望君珍重(SS、SEGA、SLG+AVG)	预定 98 年	2512
5	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG)	预定 97.12.23	1919
6	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	预定 97.12.18	1595
7	超级机器人大战 F·完结篇(SS、BANPRESTO、S·RPG)	预定 97 年冬	1564
8	妖怪口袋·金(银)(GB、NINTENDO、RPG)	预定 97 年冬	1410
9	心跳纪念品 2(暂称)(PS、KONAMI、SLG)	未定	1346
10	RPG 工具 3(PS、ASCII、ETC)	预定 97.11.27	1177

家用机游戏年度累计排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	得票
1	最终幻想Ⅶ(PS、SQUARE、RPG)	62225
2	樱大战(SS、SEGA、AVG+SLG)	52579
3	心跳纪念品·永伴你身边(PS、KONAMI、SLG)	15048
4	纯爱物语(PS、ASCII、SLG)	12333
5	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	12026
6	马里奥赛车 64(N64、NINTENDO、RAC)	11565
7	勇者斗恶龙Ⅲ·传说的继续(PS、ENIX、RPG)	9757
8	最终幻想·战略版(PS、SQUARE、S·RPG)	8799
9	心跳纪念品·永伴你身边(SS、KONAMI、SLG)	8406
10	德贝赛马(PS、ASCII、SLG)	7985

街机游戏年度累计排行榜

序	游戏名(厂商、类型)	得票
1	VR 战士 3·组队战(SEGA AM2、3D—FTG)	94417
2	铁拳 3(NAMCO、3D—FTG)	31857
3	VR 射手 2(SEGA AM2、3D—SPG)	25863
4	终极激浪(NAMCO、SPG)	15554
5	恶魔救世主 2(CAPCOM、FTG)	14532
6	电脑战机 VIRTUAL ON(SEGA AM2、3D—ACT)	11207
7	死亡之屋(SEGA AM1、光枪)	8845
8	失落的世界(SEGA AM3、光枪)	8120
9	口袋战士(CAPCOM、FTG)	6001
10	浮云赛车·加强版(SEGA AM2、RAC)	5891

以上排行榜参考自日本"周刊ファミ通"杂志 97 年 11 月 27 日号。其中"周间销售排行榜"统计时间为 10 月 13～26 日;"新作期待排行榜"统计时间为 10 月 16～29 日。

重要新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
噗哟噗哟—阳光篇·决定盘	ぷよぷよ SUN·决定盘	COMPILE	PUZ	11月20日
尼奥罗特 2	NEORUDE 2	TECHNO SOFT	RPG	11月20日
响尾蛇 2	SIDE WINDER 2	ASMIK	3D—STG	11月27日
机甲身驱—金属狂热	CYBERBOTS—FULL METAL MADNESS	CAPCOM	FTG	11月下旬
超级冒险洛克人(SS 版同时)	SUPER ADVANTURE ROCKMAN	CAPCOM	AVG	12月4日
前线任务·抉择	FRONT MISSION·ALTERNATIVE	SQUARE	S·RPG	12.4(许推迟)
实况 J 联盟·胜利十一人 3	实况 J—LEAGURE·WINNING ELEVEN 3	KONAMI	SLG	12月11日
炸弹人世界	BOMBMAN WORLD	HUDSON	ACT	12月18日
学校的创造	学校のつくろう!!	VICTOR	SLG	12月18日
裂缝·神秘岛续篇	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ENIX & SUN SOFT	AVG	12月23日
陆行鸟之不思议的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン	SQUARE	RPG	12月23日
宿命传说	TALES OF DESTINY	NAMCO	RPG	12月
垄断	MONOPOLY	ハズブロー	TAB	12月
绝妙地狱 V	グルーヴ地狱 V	QUEN SONY RECORD	ETC	98.1.10
盗墓者 2	TOMB RAIDER 2	CORE & VICTOR	AVG	98.1.22
OVER BLOOD 2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	AVG	98.1
R—TYPES	R—TYPES	IREM	STG	98.2.5

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
实况力量满灌职棒 S	实况パワフルプロ野球 S	KONAMI	SPG	12月4日
索尼克赛车	SONIC R	SEGA	RAC	12月4日
森林公园～土星岛	JUNGLE PARK～SATURN ISLAND	BMG JAPAN	ACT	12月4日
VR 竞艇	バーチャル竞艇	日本物产	SPG	12月4日
忍者万丸	忍ぺんまん丸	ENIX	3D—ACT	12月4日
光明力量Ⅲ剧本 1·王都的巨神	SHINING FORCE Ⅲ SCENARIO 1·王都の巨神	SQUARE	S·RPG	12.4(许推迟)
公主的王冠	PRINCESS CROWN	ATLUS	A·RPG	12月11日
土星炸弹人·战斗!!	SATURN BOMBMAN·FIGHT!!	HUDSON	ACT	12月11日
格兰蒂亚	GRANDIA	GAME ARTS	RPG	12月18日
水浒传·天导一零八星	水浒传·天导一零八星	KOEI	SLG	12月18日
职棒球队的创造!	プロ野球チームもつくろう!	SEGA	SLG	12月28日
苍穹红莲队·保存版	苍穹红莲队·VALUE PACK	EA VICTOR	STG	12月
金田一少年的事件簿·星见岛悲伤的复仇鬼	金田一少年的事件簿·星见岛悲伤的复仇鬼	HUDSON	AVG	98.1.15
个人危机	SOLO CRISIS	QUINTET	SLG	98.1.22
街	街	CHUN SOFT	AVG	98.1.22
AZEL～铁甲龙骑士 RPG～	AZEL～PANZER DRAGOON RPG～	SEGA	RPG	98.1.29
世界足球 RPG	WORLD SOCCER RPG	ENIX	S·RPG	未定

'97 日本游戏业界大比拼

最喜欢的厂商

1.SQUARE、2.SEGA、3.NAMCO、4.ASCII、5.KONAMI、其它:SNK、GAME ARTS、ADK、TREATURE

其中,喜欢 SEGA 的原因是制售 SS、制作"樱大战"、朴实无华的想象力;喜欢 NAMCO 的原因是以前好游戏多、CG 做得好、有独特的韵味;喜欢 KONAMI 的原因是喜欢"心跳纪念品"、爱藤崎诗织、商品质素提高了。

最不喜欢的厂商

1.SQUARE、2.NINTENDO、3.KONAMI、4.WARP & SEGA 并列、其它:SCE、COMPILE、BANDAI

其中,不喜欢 SQUARE 的原因是最近水平下降了、RPG 太多了、挖其它公司墙角、搞不清哪个游戏是热点;不喜欢 NINTENDO 的原因是软件出得太慢、东西太贵、总觉得有小弟的印象;不喜欢 WARP 的原因是讨厌它的社长、过分着重于批评;不喜欢 SCE 的原因是它象都市贵族;不喜欢 BANDAI 的原因是它只有角色。

印象中可怕的厂商

1.WARP、2.SQUARE、3.NINTENDO、4.HUMAN、5.SNK、其它:KOEI、YUTAKA、MASIYA、SEGA

其中、WARP 的原因是看不见的敌人、对其它厂商的攻击之言、感觉象个独裁国家;SQUARE 的原因是社内有许多竞争者、改变流通领域的方式;NINTENDO 的原因是社长很可怕、开发力高、支持的态度不好;SNK 的原因是社规中有剖腹的条款、广告部的高津先生、男人味太重;MASIYA 的原因是"兄贵";SEGA 的原因是粗鲁的人很多。

最近感觉呈上升趋势的厂商

1.SQUARE、2.SCE、3.TECMO、4.ASCII、5.KONAMI、其它:NINTENDO、GUST、CAPCOM

其中,SQUARE 的原因是制作的游戏不积压、进入街机市场、类型丰富、展开除日本以外的事业、招牌日高、便利店销售情况良好;SCE 的原因是 PS 大成功、得到普遍的认可、热作越来越多、续作很好卖;GUST 的原因是制作了 RPG"玛丽的工作室——布鲁格沙皇的炼金术士"。

最近感觉呈下降趋势的厂商

1.NINTENDO、2.SEGA、3.ENIX、4.WARP、5.SNK、其它:ASCII、HUDSON、CAPCOM、SAMMY

其中,NINTENDO 的原因是除"妖怪口袋"外好东西不多、N64 情况不好、出软件很难、怀念昔日的气势;SEGA 的原因是 SS 的情况极差、在家用机领域不太用心、BANDAI 的叛逃;ENIX 的原因是除"DQ"之外没东西、最近太安静了、热作太少了;WARP 的原因是"REAL SOUND"的发售不及预想、软件不成功的比率大;SNK 的原因是只卖"格斗之王"系列、新机种仍有问题;CAPCOM 的原因是它的格斗游戏人气日低。

最喜欢的制作者

1.饭野贤治、2.广井王子、3.菌部博之、4.坂口博信、5.崛井雄二

最讨厌的制作者

1.饭野贤治、2.广井王子、3.崛井雄二、4.坂口博信、5.系井重里

寄生前夜

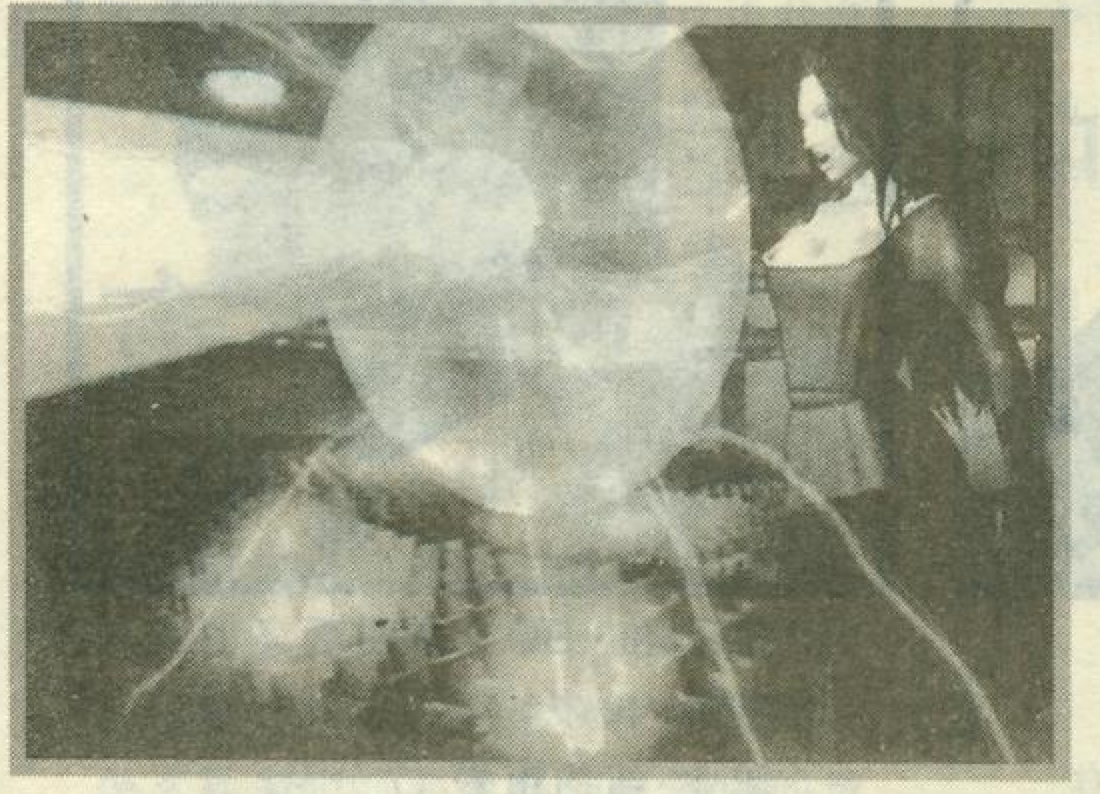
创新奇作 势不可挡

SQUARE 驻美国的分部早在数月前就已经全面地投入运作了，而配合这个强大新团体的第一弹就是《寄生前夜》。这是一部在影像表现手法、气氛营造、故事背景上均有大幅度创新的 RPG 作品。可以说它是 SQUARE 经过深思熟虑的一部颠峰之作。这里我要提醒玩家应对今作密切观注。

PS 厂商：SQUARE 类型：RPG
发售日：预定 97 年 媒体：CD×2



继《FF7》之后史克威尔又一独具匠心的创新大作







《寄生前夜》(简称 PE) 可谓来势汹汹，不过，请大家千万要明确一点，《PE》的锋芒绝对不是单独依靠媒体炒作。这部作品集结了日、美两国杰出的创作精英。日方有《FF》系列的总企划坂口先生作为中坚力量，美国方面有曾参与《阿波罗 13》、《真实谎言》等大片的 CG 美术监制，这样强大的制作阵容，绝对可称得上是世界第一流的创作小组了吧！

顺便提一句，笔者非常看中美国人的 CG 制作水平，我个人认为它比日本的风格可能更加自然、顺滑。

既然是一流的制作人马，就应当有一流的游戏问世以回报玩家。请注意看旁边的图片，这就是在东京游戏展上使得交通堵塞的画面，我们不难看出这是一般游戏所远远不及的。的确，SQUARE USA 在影像的处理方面是下了相当大的功夫。作品中大量采 CG 技术，为了逼真描绘出人类与线粒体之间的战斗，游戏在气氛上大大加强了“阴郁”二字的力度。无论是配色、变种生物的频频登场均围绕这一主题进行。就现在公布出的画面看，《PE》确实在气氛上有些与《生化危机》相似！这种类似电影的画质效果绝对超出了一般水平，可以说达到了科幻大作的地位。

与《FF Ⅶ》相比，《PE》可能更加具临场感和现代感，给人的感觉更加新奇刺激！不过，从玩家的年龄层来看，《PE》可能将引得偏高龄玩家对它情有独钟，这也许会在它将来的销售状况上打个不大不小的折扣！

另外，据最新消息《PE》的制造工作已经基本完成，日方正在进行最后的扫尾工作。在日、美两国精英的通力合作下，《PE》这部科幻大作的面市时间应该指日可待了吧！



角色形象设计仍由史氏的王牌人物——野村哲也——担当

在《PE》中负责人物造形设计的是野村哲也先生。年初推出的巅峰大作《FF Ⅶ》同样是由野村哲也担当人物设计，从公布出的角色可以看出，女主人公与克劳德的相貌的确有许多相象之处，比如迷人的蓝眼睛、金黄色的头发，当然还有散发着高贵气质的俊秀面容！另外，据现在提供的资料看战斗中可能只有阿亚·布瑞雅一人登场，至于其他两位男性角色的具体作用现在仍不明。

在今作登场的主人公再也不是一般 RPG 中出现的十六、七岁就懂魔法的“毛头”少年，而是生活在纽约的 25 岁成熟女性阿亚·布瑞雅。虽然这种新意的角色设定方针使游戏更具真实感，但是，这位布瑞雅的出演是否会引起一些低龄玩家的反感呢?!



阿亚·布瑞雅(アヤ・ブレア)
年龄:25 岁
职业:纽约市警 17 分队
身高:160CM

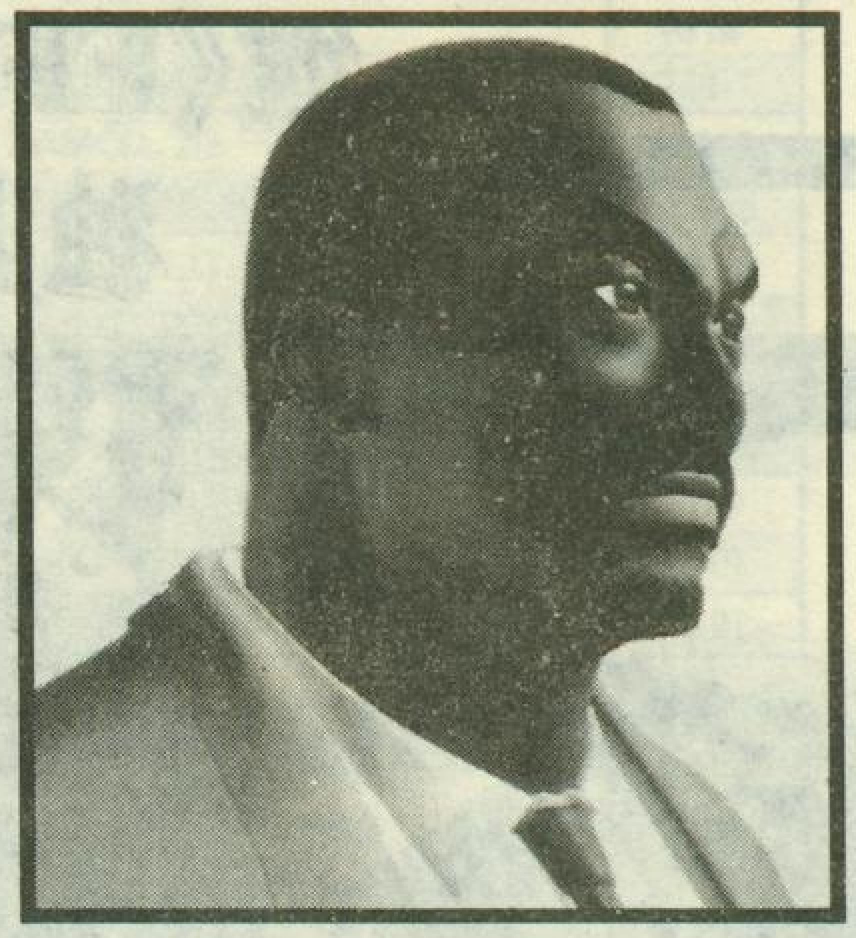
布瑞雅就是今作的主人公，童年时她的母亲在一次意外事故中丧生。因此布瑞雅从小立志要做一名警官，直至今日她的刑警生涯已有半年之久。布瑞雅的拍档是中年黑人丹尼尔，他们之间虽然常有争执，但仍算是最佳组合，情同父女。另外，布瑞雅直到现在仍觉得工作比爱情更重要。



前田·邦彦
年龄:35 岁
职业:大学医学部研究员
身高:170CM

前田邦彦在日本某大学的医学部担任化学研究员。工作向来严谨认真，长期埋头于研究工作，有时候连续一星期也不回家，当然与女孩子们没有什么来往了。

数年前他开始全力地研究线粒体的活动，现在他的发现已经越来越多了……



丹尼尔·BO·多利斯
年龄:42 岁
职业:纽约市警 17 分队
身高:180CM

丹尼尔是一位升职无望但经验极为丰富的优秀警官。由于太注重工作，数年前与妻子离婚，从此后一直与 8 岁的儿子相依为命，当然与布瑞雅也情同父女。

另外，从丹尼尔的相貌看总觉得有些像《FF7》中的巴瑞特。

小说——电影——游戏

《寄生前夜》其实是濑名秀明创作的科幻长篇小说，气势凌厉，荣获第二届“日本恐怖小说”大奖，单行本和文库书合计销量突破 160 万册大关！由于宣传力度的强大，即使不感兴趣的人们也一定听说过它的名字！简单地说，故事是描述寄生在生物体内的线粒体，它们拥有自己的思想，而且早在原古时代就已经开始入侵人类的身体……

另外，因为小说极度畅销，《PE》也曾被搬上电影银幕，并同样取得了空前的成功。现在《PE》又被 SQUARE 一眼看中……

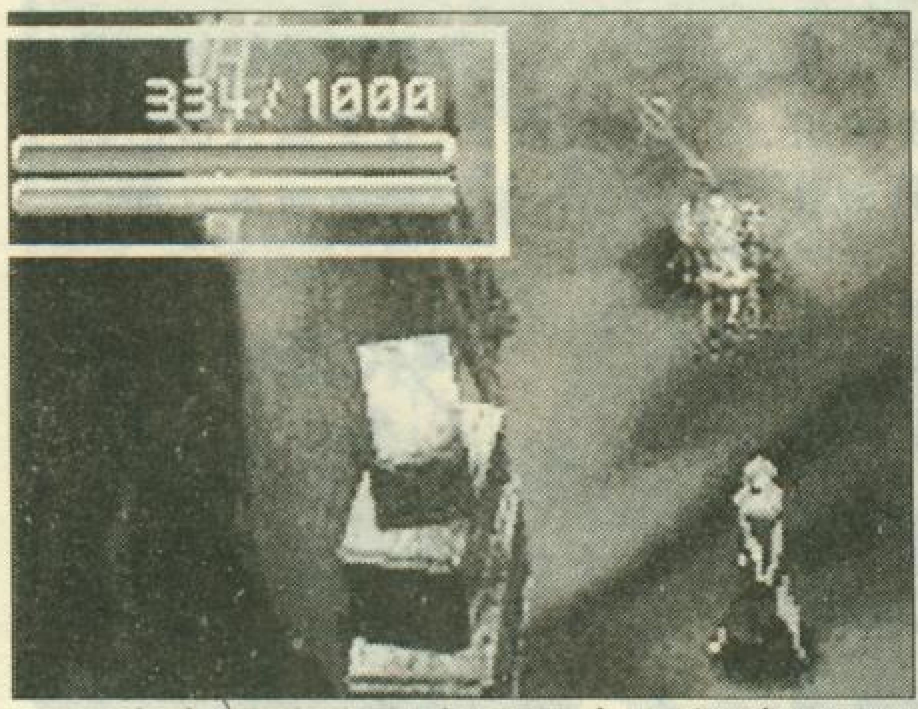


◀《PE》被搬上荧幕后，也采用了 CG 技术，并同样取得了巨大成功，三上博史、叶月里绪在其中担任主演。

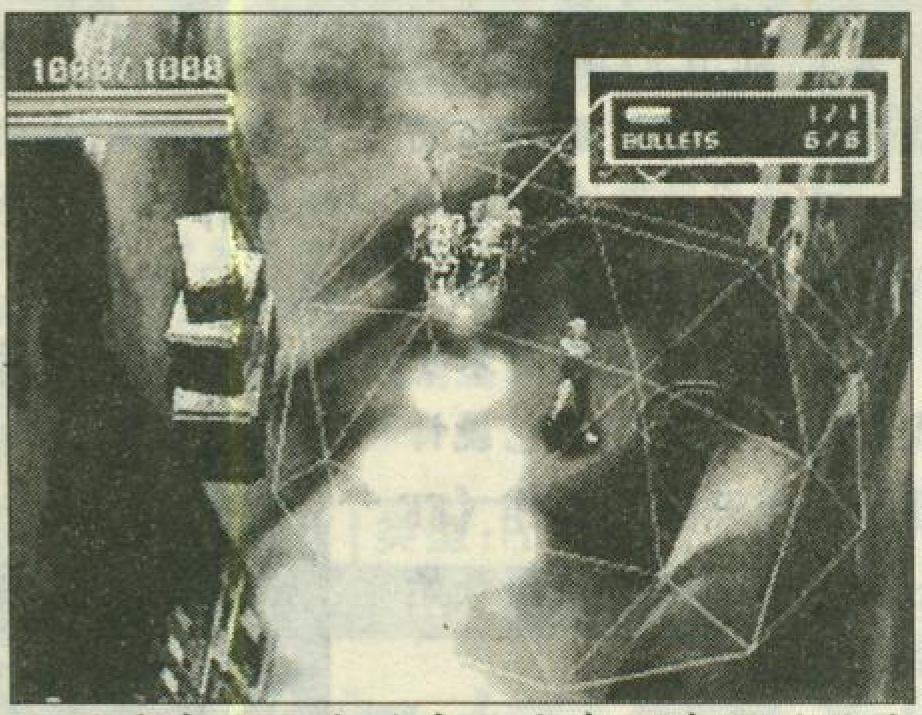


▶在游戏中角色要靠救护人员来回复体力，补充弹要找到弹药库，而记录则需打电话。

游戏中的具体系统到底如何呢?



▲注意本图片左上角的数字和气槽显示，最上面的数字表示角色的HP值；中间的气槽(彩图中为红色)表示一种类似MP的数值;最下面的气槽(彩图中为蓝色)为时间槽,蓄满后角色便可进入攻击状态。



▲图片中右上角的窗口内表示武器的攻击回数和所剩的弹药数。另外，请大家注意地面的网状显示，它将体现角色的攻击范围，随着角色的能力提升和武器的更换这个范围将不断提高。

《PE》的战斗系统基本上继承了《FF7》的真实时间制，战斗中的攻击速度同样由角色速度决定。另外，据说玩家还可以对敌人的攻击做出手动躲闪，不过这一设定的具体情况现在还不明。

今作中为了符合真实、现代感的世界观，对于一些RPG中的最基本要素也做出了相应地调整，比如：补充弹药要在弹药库中；回复体力要找到·救护队员；而存储进度则需打电话。

怪异的变种生物在纽约市中处处可见!?

由于题材所需，或是美国人对视觉刺激性的偏好，在今作中将有大量的变种生物登场，它们由于体内细胞被线粒体寄生而产生变异。怎么样多少有些像科幻电影中的情景吧！这些经过巨大化、狂暴化的变异生物无疑会成为今作的主要卖点之一。



样子象蜘蛛的节肢类生物，口中可以分泌令人麻痹的毒液，身体呈暗红色，行动缓慢但极擅于隐藏自己。



由短吻鳄变异而成的巨大爬行动物，门齿和背甲异化得尖锐有力，并且可以直立行走！

仿如电影的视觉感受和诱人科幻气氛造就了《PE》的独特世界观！

谈了这么多有关《PE》的消息，读者也许要问一个很实际的问题：《PE》的质量到底如何，它有没有可能达到或超过《FF7》的水平呢？

我个人认为《PE》的确是一部颇具功力的创新大作，至于它是否能达到或超过《FF7》的水平这点在游戏未发售前笔者是不宜评判的。不过据现在已有的资料看，《PE》在模仿电影的视觉效果和科幻感的气氛营造上的确不同凡响。在今作中的背景仍采用贴图处理，无论是警署中的繁乱场面还是唐人街的东方气质均描绘的相当贴切。角色在画面中的比例已明显加大，基本上没有了Q版造型的感觉。另外，游戏在气氛上大大强调了“阴郁”二字的力度，无论是配色、变种生物的频频登场均围绕这一主题进行，因此今作从故事脚本就与一般的RPG大不相同，具有独特的科幻味道和现代感。就现在公布出的画面看，《PE》在气氛上多少有些与《生化危机》相似！

现在，让我们来看看《寄生前夜》在日本权威游戏杂志《ファミ通》中期待榜所处的地位吧！

9月26日：第一名：《勇七》、第二名：《生化危机2》、第三名：《超级机器大战F》、第四名：《樱大战2》、第五名：《寄生前夜》



10月17日：第一名：《勇七》、第二名：《樱大战2》、第三名：《生化危机2》、第四名：《寄生前夜》

10月24日：第一名：《生化危机2》、第二名：《勇七》、第三名：《寄生前夜》

当然，随着发售日的确定和接近今作的期待度还有可能继续升高。

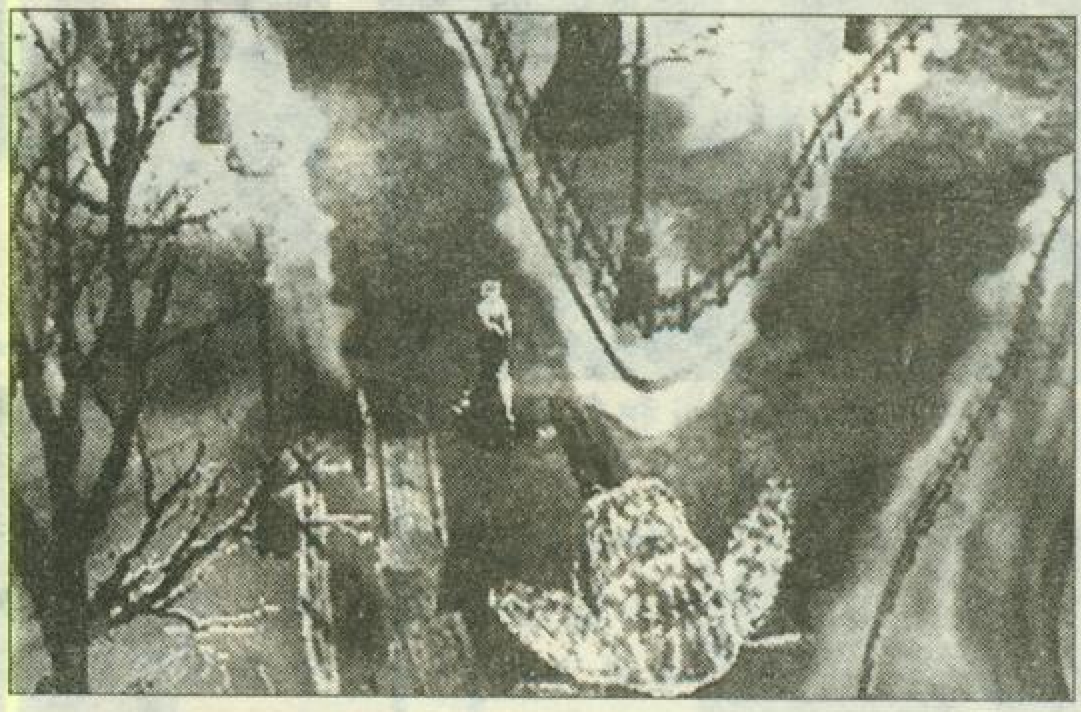
从《PE》制作基地旧金山传来的消息



基础部分的测试从去年就开始进行了，那时负责企划的前川、时田与音乐负责人下村等一起从日本飞来，对美国制作人员带来了挑战。之后，负责角色设计的野村先生开始与制作《FF Ⅶ》的人马合流，共同开始制作《PE》。

最初，美国人并不了解日本方面的状况，但是通过一段时间的工作磨合及了解，终于达成共识，最近结束工作回日人员临行前的聚会上更是充满了依依不舍的离别之情……

当然后期的工作基本还是日方在控制下进行的，最后的企划工作仍由前川、时田二人负责，在美国人员的通力合作下，《PE》这部让玩家望眼欲穿大作的面市日期已经指日可待。



◀在游戏中登场的敌人多是一些形态丑陋的变种生物。

让我们从答记者问中看看有关《PE》的更多内容吧！

Q. 能介绍一下主要制作人员的状况吗？

A. **前川嘉彦**：企划。代表作：《FF Ⅳ》、《超级马里奥RPG》导演

时田贵司：企划。代表作：《FF Ⅳ》、《时空之旅》

史帝夫·葛雷：CG美术监制。代表作：《真实谎言》、《终结者》

丹尼尔·威廉：CG美术监制

Q. 为什么制作《PARASITE EVE》这个游戏呢？

A. 说来也真巧合，其实是由于坂口先生对这个故事情有独钟，并推荐给我们。我们看过之后，也感到有关生物界的恐慌至今仍很新鲜，若能搬上游戏，一定十分新奇刺激。

Q. 这个作品和原作似乎有颇大的出入，原作者濑名秀明先生对这点不知有什么意见呢？

A. 我们去年也曾拜访过原作者濑明秀明先生，他对我们表示，随我们的意思干下去就可以了(笑)。



▲《寄生前夜》幕后的四位风云人物，按由左往右的顺序分别为：时田贵司、丹尼尔、史蒂夫、前川嘉彦。

Q. 那么为什么选择纽约市为背景呢？

A. 其实最初我们是计划把日本作为故事的背景，不过说来说去，制作CG的是美国方面，可能由于文化上的差异，例如：医院里天花板的高度，甚至摆设都有出人。而且对于机迷来说，能够忘怀现实生活也有好处。相反如果是纽约市的话，可能更有新鲜感，说不定可更吸引玩者呢！

Q. 那么，你们除了一些名胜外，又重现了纽约市的什么部分呢？

A. 其实我们当初只限于一些观光名胜，现在我们大约构思了十多个有代表性的地方。

Q. 从画面相片想象，是不是通过交换不同武器就可以增加自己威力呢？

A. 这点就有待玩者自己去发掘了。至于有关战斗场景方面，例如：应该用什么方法对付线粒体等等的问题。若玩家有机会看看小说的话，相信会有莫大的帮助。

Q. 插入的电影画面到底又是怎样的呢？

A. 电影部分时间比较长，至于份量会比《FF Ⅶ》为多。因为这样，我们的工作量也随之增加不少(笑)。

Q. 有没有加入一些MINI GAME的部分呢？

A. 有，不过避免削弱玩者的斗志，这些游戏的难度都不会太高。

Q. 你们的销量目标呢？

A. 日本国内约一百万，包括海外总计约2至3百万。

Q. 那么全球同时发行吗？

A. 由于是在美国制作的，所以有这个可能。

责编：PERFECT

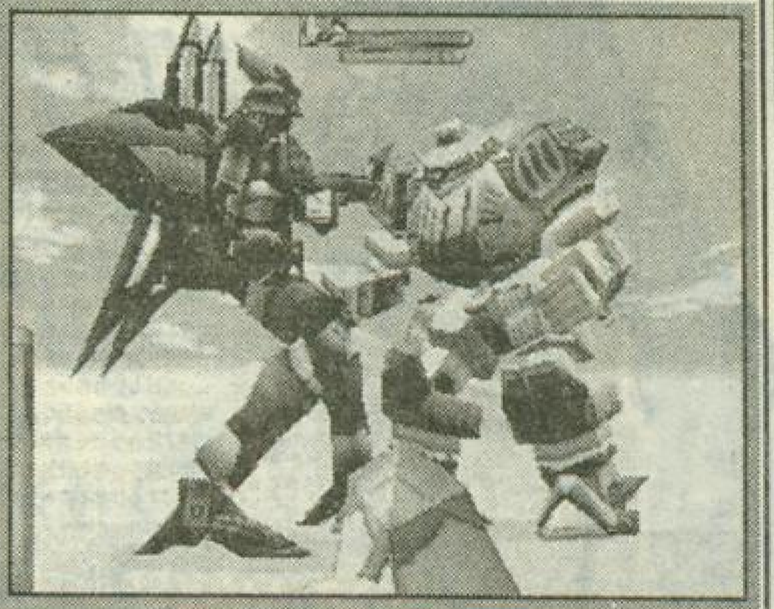
异度装甲

新品尝试
闪电出击

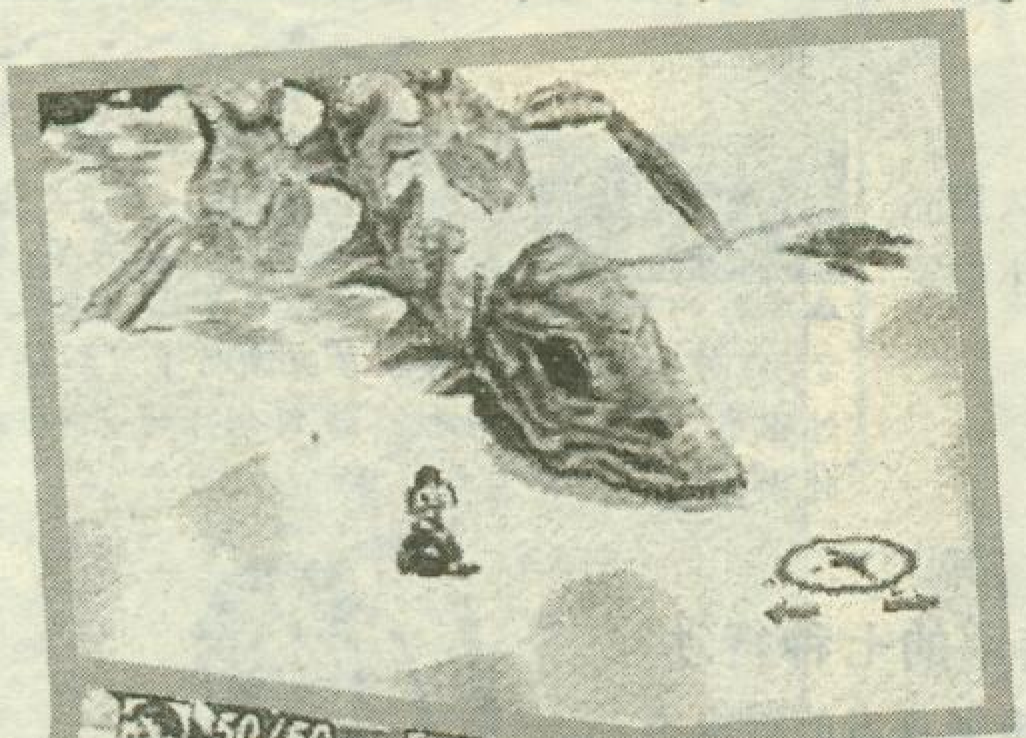
又是一款颇具新意的原创大作，无论是神秘的装甲系统，可作 360 度自由旋转的 POLYGON 世界以及独道的战斗操作均将成为今作的主要卖点。

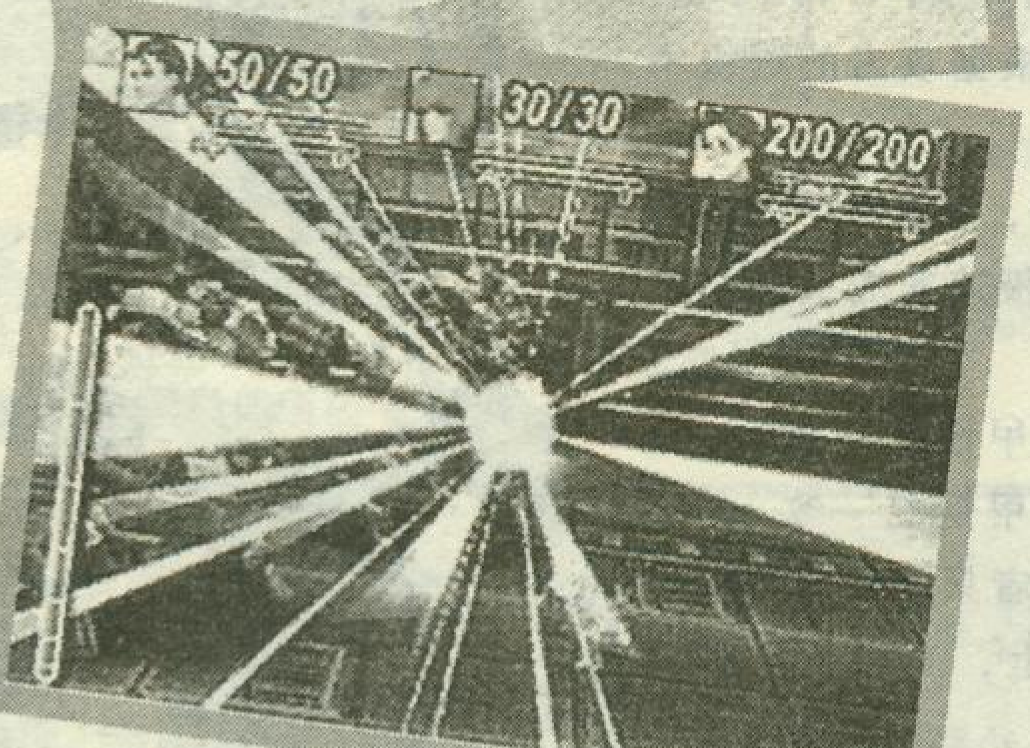
由于版面所限和本游戏从公布到发售的时间较短，故此只好把这部大作的介绍延期至发售前月了，不过这样对于玩家来讲，也许会更加实用一些！

PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日：98·1·29	媒体：CD×2



对"创新"二字情有独钟的 史克威尔再掀波澜





这又是一款以 2CD 推出的创新之作（或者说是试试手吧）！虽然《异度装甲》从公布到发售的时间只有不到半年，但从现在已有的资料分析，今作也绝对达到 85 分以上的水平了。当然这也足见史克威尔在 RPG 制作方面的顶尖水平。

《异度装甲》与《FF7》、《PE》不同，无论村镇，迷宫全部采用 POLYGON 精心绘制，玩家可作 360 度的视角自由切换！这点在史氏推出的 RPG 游戏中当属首例。抛开画面因素不提，单从游戏的系统入手，今作的角色装置设定和单纯化的战斗操作显然是史氏动过一番脑筋之后的举措，游戏若想在系统方面做到与众不同，而又让玩家感到一定的吸引力确实是相当不易的，特别是这种主要靠系统"吃饭"的 RPG 游戏。

总之，今作是史氏在较短时间内开发出的一部创新之作，尤其是可作自由旋转的多彩 3D 世界，这的确填补了史克威尔在次世代 RPG 游戏中的一项空白，虽然今作可能只是一部试手的作品！

年末的原创大作接连登场·可谓势如潮涌

可作自由旋转的多彩梦幻世界

这是史克威尔挑战自身的新要素，在今作中不仅地图可做 360 度的随意转动，甚至街区、某些建筑物内部、迷宫中均可作 360 度的旋转！这样的设定在史氏的 RPG 阵营中还数首例，不知《异度装甲》是否能够一炮打响呢？

另外，一贯重视游戏可玩性的史氏采用这一方式是否会引出其它一些系统呢？比如在建筑物背后藏有宝物，若真是这样的话，玩家就又要费一番心思了。

史氏首款可作 360 度旋转的游戏

▶为了防止玩家在冒险的途中迷失方向，所以罗盘的设定是必不可少的，请注意本图右下角的部分。





角色设计:田中久仁彦
机甲设计:石垣纯哉

黄·菲·虹(黄)

黄的故乡在沙漠之国阿巍,年轻的他是一位行迹四方的天涯少年。但是在一次偶然的事故中黄丧失了记忆……

艾拉海姆·范·豪顾(艾莉)

拥有俊秀外表的艾莉出身于空中要塞索拉利斯,作为在拉欧驻留军的勤务人员,于第一次任务时被柯斯莱布军入侵追击至黄的村子,与黄的相遇改变了她的命运。

艾鲁·托鲁(男主角驾驶机甲)

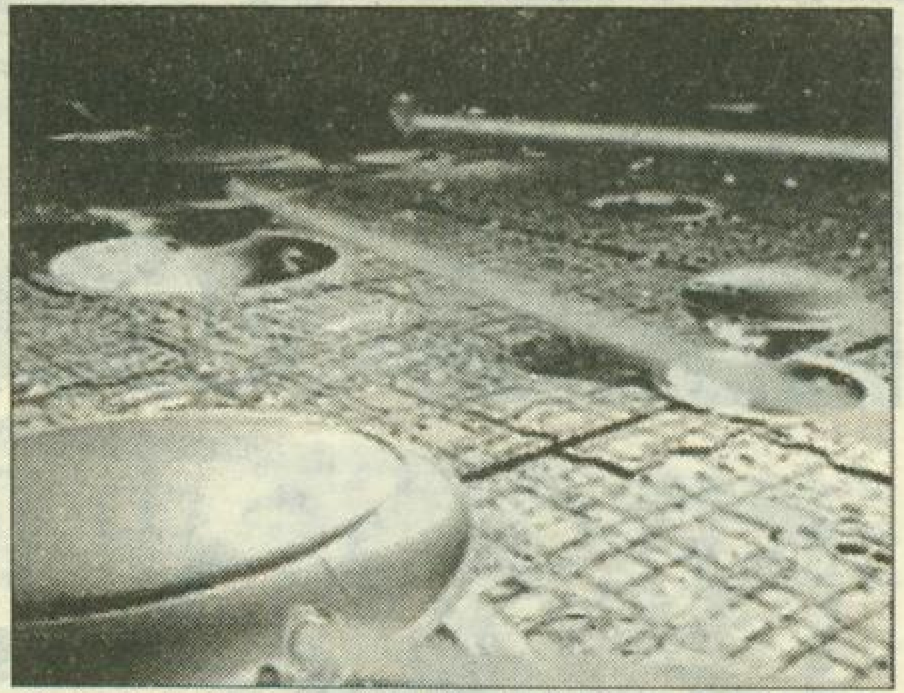
高:15.811 米;干燥重量:19.224 吨;火焰耐久度:260;机体反应力:0.8;表层速度:252.2 公里/小时;空中速度:940 公里/小时

渥爱鲁泽(女主角驾驶机甲)

高:15.229 米;干燥重量:11.016 吨;火焰耐久度:220;机体反应力:1;表层速度:271.6 公里/小时;空中速度:824.5 公里/小时



▲今作是史氏第一款可作视角 360 度切换的 RPG,不知画面中建筑物的实在程度能有几分?



▲今作的题目在《FF7》中其实早已打过伏笔了。克劳德患魔晃中毒症在海流村子里养病的过程中,与其交谈他便会提到今作的名字!当时你也许以为是某个唤兽吧!

战斗系统简述

战斗中角色的七种行动

●攻击:有三种不同的威力,威力最大的时候消耗 3 个行动点

●连击:通常在一回合内只能使用一次,相当于特技的设定

●エーテル:好像是类似魔法的设定,消耗某种数值,拥有攻击和回复的能力。

●アイテム:道具

●防御:要贮备时间槽

●逃走:一人脱逃成功则全体成功

●装甲召唤:能够召唤的场所不定,所以并非随时随地都可以发动,在有装甲召唤可能的时刻就一定要把握住。

战斗中角色装备装甲的七种行动

●攻击:消耗燃料槽,根据攻击的等级不同发动必杀技

●ブースター:助推器,可使装甲的攻击力一时上升,但要注意极速的能量消耗。

●アイテム:道具

●防御:基本上与非装甲情况一致

●逃走:基本上与非装甲情况一致

●エーテル机关:搭乘者只要拥有这项能力,装甲就会被装置上,当然也要消耗 EP。

●特殊装置:若想使用特殊装置,必须满足一定条件,一般在每关结束后可作出选择。



令角色在苦战的形势中
一发逆转的神秘装甲系统

所谓“异度装甲”是指眠于古代遗迹中的人形兵器,必须经过挖掘才能获取。但是由于是古代文明的产物,故此玩家必须装上驱动装置才可使用装甲。

装甲可以自由地交换彼此的装备,并且伴随角色的成长攻击力也会越来越强。另外,装甲除一般的拳打脚踢外,还会使用类似魔法、特技等特殊攻击方式。

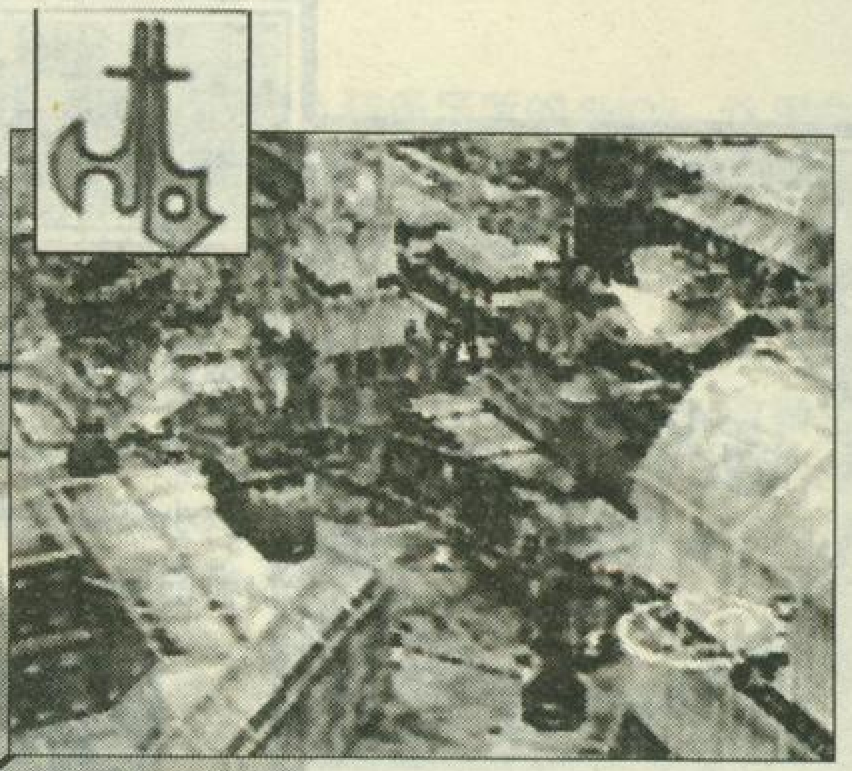
不过,据现在的情报看战斗中是不可以随意召唤装甲助战的。

注:由于结稿日期所限,本文中的内容难免有疏漏之处,望读者见谅。



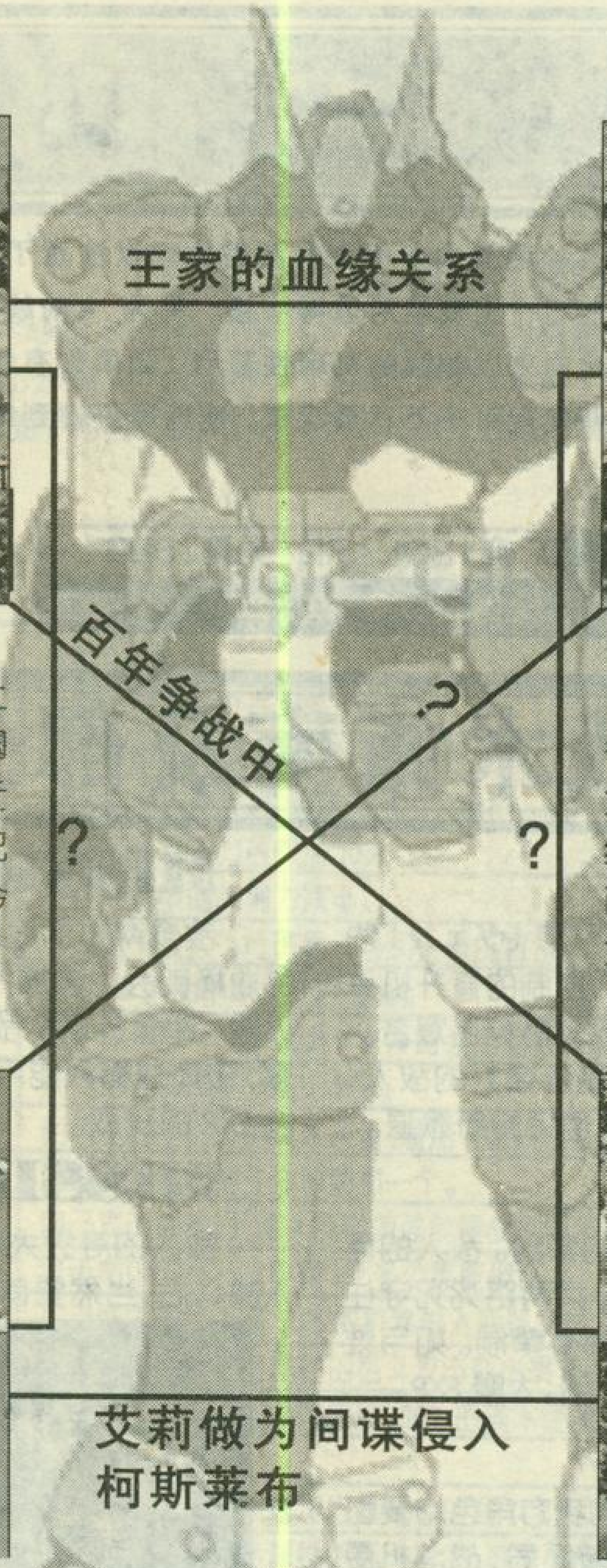
沙漠之国——阿巍(アヴェ)

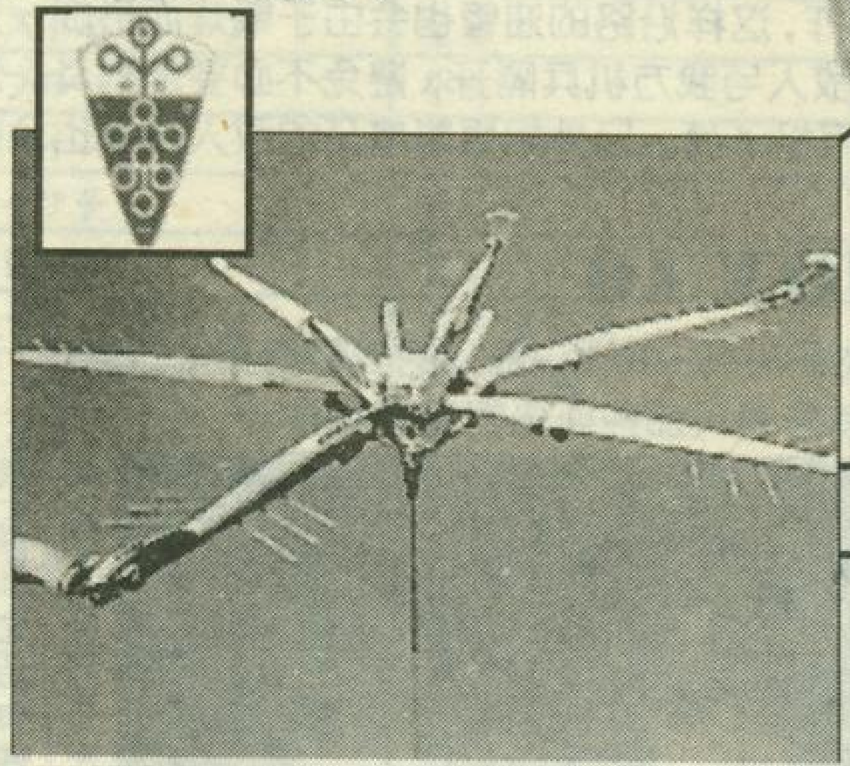
位于伊古尼斯大陆的南部地区，国土的大半部分处于沙漠地带中。拉欧与领国柯斯莱布保持着数百年的交战状态，最近与被称作“甘伯拉”的秘密组织结盟，战况正向着优势的方向发展。另外，这里正是今作主人公黄的故乡。



宗教国家——尼撒(ニサン)

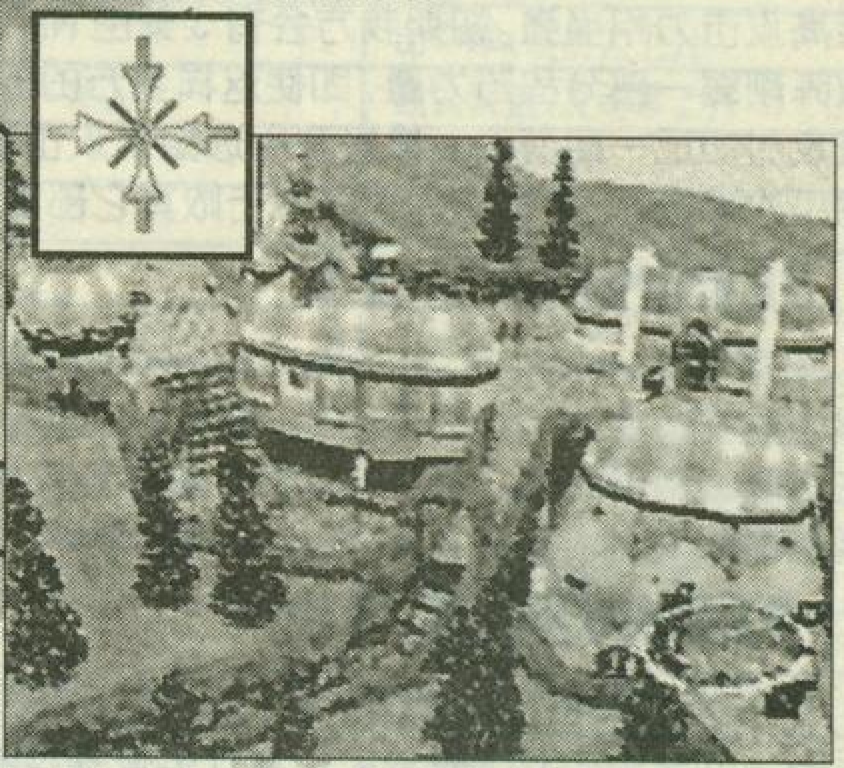
与其说是国家到不如说是尼撒政教信徒所聚集的宗教共同体。处于统治地位的大教母与沙漠之国的王室成员之间有着血缘关系。尼撒政教是在伊古尼斯大陆覆盖面积最广的世界宗教，在其它国家中也有大量忠诚的尼撒政徒。





空中要塞——索拉利斯(ソラリス)

世界上军事力量最为强大的国家，同时也是女主人公艾莉的出生地。整个国家均浸透着民主主义思想，当然艾莉也不利外。所拉利斯下部有与地面相连的物资运输通道，但具体所在不明。



军事国家——柯斯莱布(キスレブ)

位于伊古尼斯大陆的中央地带，拥有重要的古代文明遗产——原子炉。这里人们终日靠与关押着的囚犯战斗取乐。

瞬间回顾－－SQUARE 的 97 浪潮

早在超任时代就以其极品 RPG 扬名的史克威尔，现在已实实在在地成了 PS 的左膀右臂。从《FF7》到 12 月 23 日的《陆行鸟之不思议迷宫》97 年至少有 8 款软件问世。然而就在这新作如云的形式下，玩家的评判却是褒贬不一的。的确，就连久负盛名的沙加也没能达到预期的目标。那么，史克威尔真的在走下坡路吗?

回首史氏在超任时代最辉煌的 96 年吧。当年史氏在摸透 SFC 硬件机能的情况下共有 5、6 款软件推出，而且种类相对单一，就系统而言《鲁多拉秘宝》比《沙加 3》、《FF6》又有多大的提升呢? 的确，96 年史克威尔在成功的背后已存有明显的问题——类型单一化、系统套路化。

现在，再让我们看看年内的数部作品，原创品牌甚多，其中包括两款风格各异的对战游戏和一款射击游戏，另外《FF7》、《FFT》也绝对可称是长期酝酿的传奇大作，至于其它几部作品，我个人认为也是有相当水平的，比如《前线任务 2》，虽然没有达到的预期绝对轰动，但至少也是目前次世代同类游戏中数一数二的佳作了。

如果你认真的读完上文就不难发现史氏在 97 年的进展。在游戏数量提升的背后种类和系统也在扩大和改进。而且年初《FF7》的巨大成功也绝非 96 年内几部作品可比的! 另外，目前发售日未定的作品还有 5 款之多（包括街机作品《大和魂》)，其中《PE》还被列入 97 年末最受瞩目的三部作品的行列，此外以 3CD 大容量推出 ACT《双界仪》更是令许多玩家望眼欲穿!

所以，单以《沙加》的失利和《前线》没能达到绝对轰动就对史克威尔大发牢骚的人谓免有些人云亦云的味道。我们从新公布的作品来看，其制作水平和对游戏感觉的把握都比以前有了明显的进步。大家都知道史氏这几年招募了不少各方面的人才，今年和明年上半年就是显示这些人才华和全新游戏创意的时候。

的确，97 年正是史克威尔长足进展的一年，这点不容置疑。

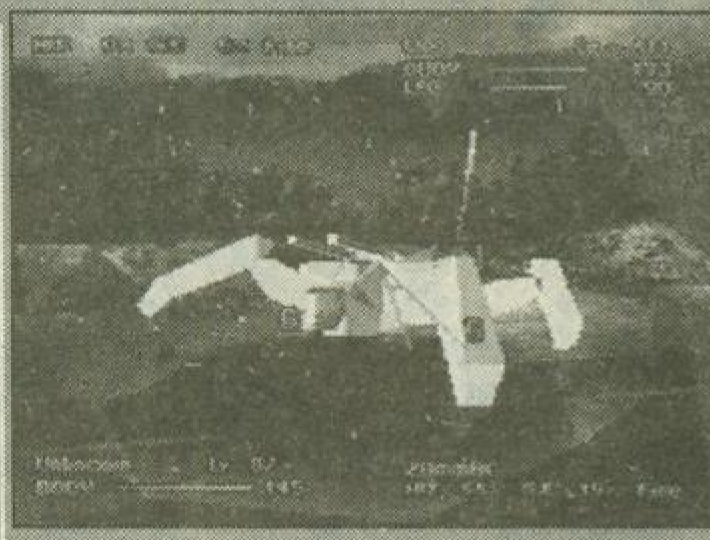
责编：PERFECT



前线任务 2

危机四伏
一触即发

由于特技的种类太多而大伤脑筋的玩家注意了，今回介绍的技巧一览表绝对值得信赖。另外，《前线》这类模拟游戏向来以超强的可玩性著称，如果你有什么小体会或新发现可千万不要犹豫，速速写好寄到编辑部呀。



PS　厂商:SQUARE　类型:SLG　发售日:97・9・25

游戏中期的战术指南及部分要点、特技

MISSION 10

敌人不仅数量多而且实力强劲。敌方首脑维恩（ヴェン）的远距离攻击力相当强。初期我方会有 3 架由 NPC 控制的直升机杀入敌阵削弱一部分敌方力量，即使这样我方的战斗仍相当艰苦。在进攻时切记一拥而上，最好利用远距离攻击削弱逼近的敌人，而后小心前进，只要将指挥官维恩击败其它部队也会纷纷撤退。

MISSION 11

难度与上一关相当，并且同样有 NPC 助手的帮助。敌人的目的很明显就是要占领并破坏货船，因此一定要分兵两路死死守住通往货船的两条通道。至于坦克群可先由我方 NPC 牵制。如与维恩相遇最好采用包围战，这样即可从零件破坏开始，大赚 EXP。

MISSION 12

敌方部队是清一色的直升机、战斗机，因此我方角色均要配备非格斗战装甲和对空导弹。在直升机被我方破坏后，战斗机便会参战，这时就要有足够的弹药和回复品来做最后的抵抗。

MISSION 13

本关难度绝不容忽视，敌方等级均在 9—12 级，再加上特技的利用往往能一击毁掉我方队员的一只手臂！进入战斗后，我方应尽快解决身旁的四个炮台，接着利用远战与格斗战配合消灭眼前的敌人和雷达车。当门口的 NPC 助手被消灭光后，就要尽快在敌人进入中央空场前布属好，并集中火力对付两辆装甲车。此战前我方如有队员达到 12 级可能会相对简单一些。

隐藏版面



▶难民首领为了带领孩子们逃出边境而向乔依斯求助。

前一关中，在城市内聘请雇佣兵后，立即前往收容所就会听到有关难民的消息，此时再前往酒吧充分交谈后即可进入隐藏版面战斗。

MISSION 14

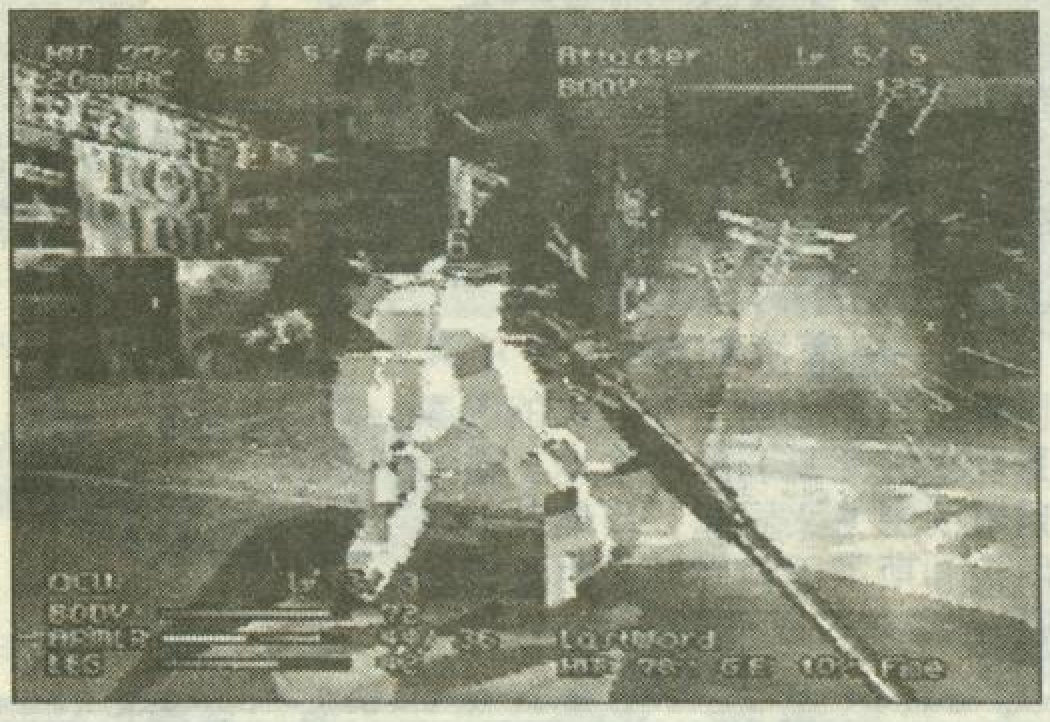
敌人数量相当多，最好先消灭空中的战斗机。其它人沿桥前进与敌人开战，但是由于道路狭窄，千万不要陷入重围。同样，击败维恩即可获胜。

MISSION 15

敌我两方的数量差距好象更大了，不过只要击碎画面一方的油桶即会引起爆炸，这样沿路的油管也会由于爆炸而形成一道火墙，将管外侧的敌人与我方机兵隔开，避免不必要的战斗。注意：破坏油桶只能用格斗战。另外如果隔离开的敌人过多也会影响 EXP 的获取。

MISSION 16

敌人的等级大多在 15—16 级。最初的战略布属尤为重要。进入战斗后，当然要首先消灭那些可恶的修理机兵。



◀在斗技场中如果机兵的腿部被击毁，那么它的回避率就会变得极低。

MISSION 17

敌人基本分布在地图四角的位置上，比较可行的战术是分为两小队进攻敌人。首先消灭力量较弱的部分，而后集中力量进攻敌人最强的部分。另外，本关地形相对复杂，如果有无视地形变化的特技要尽量装备。

MISSION 18

难度一般，在维恩被消去一半 HP 后他个人便会撤离。只要回复品、弹药充足我方便可轻松过版。

MISSION 19

本关有三架直升机参战，因此要装备对空武器和弹药。初期山顶上的敌人会不断向我方进行远距离对地攻击，故战前应备好足够的回复品，以避免过早的伤亡。当然仍然需要步步为营的小心推进。

MISSION 20

敌战斗机均集中在战场一方，因此我方在兵力布属时只要把擅于空战、近战的机兵分成两组即可。

文/责编:Y・K・L

次世代天空

三种神秘机甲的获取方式

IYANA・W

在 NETWORK 中输入网址"SCHNECKE",再输入密码"SN"。此时在限时内输入"GERMANY"就可得到机甲 IYANA・W。

RAVEN

首先在 24/6 前进入 OCV 军的网址,输入"SAKATA"后就可看到一段有关机甲的资料。而后在 CHECK CODE 部分输入"OCILIPY"就会收到一封 E-MAIL,约你在 24/6 于酒吧见面,赴会后即可得到机甲 RAVEN。

JABOA

首先在 MISSION 21 战斗前进入装备场所的 SHOP,这里会遇到两父子。与他们的交谈中选"NO",再前往广场就会遇到儿子 RICK,向其不段提供资金,最终可得到机甲 JABOA。

过版后的奖金计算依据

过版后的奖金计算是根据玩家破坏敌机甲的种类、数量和我方伤亡情况决定。但有一点应注意,那就是还要扣除我方的出击费用,至于出击费用的多少只要参看装备画面时的 RC 值即可。

バトルスキル(战斗技巧)

名称	适用攻击	效果(等级 1)	等级上升时的变化
クリティカル	全部	发动中自己的攻击力加 25%。	发动率上升
ラッキー	全部	发动攻击全弹命中的话以后每次发动攻击力上升。	发动率上升
チャージ	格斗	暂时性提高攻击力,但是自己也会损血。	发动率上升
ターゲット	近距离	命中率和攻击力各自加 10%	命中率、攻击力上升
ディサームアーマー	远距离	使敌人机甲的防御力减半。	无效率、回避率上升
レベルダメージ	格斗	可以给予敌人飞行员格斗等级×10的打击。	发动率上升
ベストポジション	全部	剩余 AP 的命中率上升度提高。	命中率、攻击力上升
ダブルパンチ	格斗	双手都装备**パンチ**或**ナックル**时攻击回数增加一次。	最大次数、发动率上升
フェイント	格斗/近距离	技巧的连锁确率变成 1.5 倍。	连锁确率上升
スイッチ	近距离	使用左右手的武器交互攻击,增加一次攻击回数。	攻击次数、发动率上升
スピード	近距离	武器所发射出的子弹数增加一个。	发射次数、发动率上升
ヒット&アウエイ	格斗/近距离	自己攻击完毕后,敌人反击前强制使战斗终了。	发动率上升
リーサルショット	近/远距离	攻击命中的パーツ不管 HP 多少都能破坏。	发动率上升
スタンパンチ	格斗	攻击命中的敌人有 30% 的机率陷入昏迷状态。	昏迷率、发动率上升
スティングブロー	格斗	原本只能持有冲击属性的格斗攻击变成贯通属性。	发动率上升
レッグファースト	近距离	第一发的攻击一定命中脚步,30% 的确率使敌人混乱。	混乱率、发动率上升
ファースト	全部	抢得先制攻击权。	发动率上升
ホールドアタック	全部	让出先制攻击权来增加自己 10% 的命中率和攻击力。	命中率、发动率上升
ヒートブロー	格斗	原本只能持有冲击属性的格斗攻击,追加炎热属性。	发动率上升
デッドアングル	格斗/近距离	装备复数战斗技巧时连锁确率超出 25%。	连锁确率上升
ダッシュ	近距离	以格斗战条件(地形盾牌无效,上半身攻击)战斗。	发动率上升
ファインドアウト	全部	敌人第一发子弹的攻击可以 100% 回避。	回避次数、发动率上升
イモータル	全部	即使パーツ的 HP 为零,战斗结束前仍不会破坏。	发动率上升

オーナースキル(个人技巧)

名称	效果
Z.O.C	进入周围 8 格的敌方单位,下回合只能向前后左右移动 1 格
モラル	周围 8 格内的我方单位回避率加 5%,命中率加 5%,技巧发动率加 5%
スキルアップ	进入周围 8 格内的我方单位,战斗技巧发动率+50%
リフレッシユ	回合开始时,周围 8 格内的我方单位**バニッフ**、**テラー**回复
ヘルプ	周围 8 格内的我方单位遭到攻击时,全部由自己来承受伤害
ディフェンス	周围 8 格内的我方单位回避率加 10%
ディープストライク	周围 8 格内的我方单位命中率加 10%
降伏劝告	使周围 8 格内 HP 减少的敌人单位投降

COM スキル(电脑技巧)

名称	对象	效果
MOVE PLUS	自己	单位的移动力加 1
SDP SYSTEM	自己	受到的攻击损伤在 10 以下
SHOCK ABSORB	自己	战斗中百分之百回避昏迷状态
SATELLITE	敌人	将敌人单位的地形效果变成零
AUTO REPAIR	自己	回合开始时,回复 HP 最少之パーツ 5% 的 HP
AUTO SIGHT(SHORT)	自己	近距离攻击时的 AP 消费减半
LEARNING SYSTEM	自己	战斗中得到的经验变成 2 倍

次世代天空

一级方程式赛车 97

海外热作
日本登场

这款游戏是很强调真实感和速度感的。单纯从游戏性上讲，总觉得方程赛车有些单调，跑道比较窄，而每辆赛车又都是一个模样，视点还特别低，不太容易驾驶。今次索尼为大家奉献的 97 年 F1 大礼，可是很有水平哦！别再小看了此类赛车游戏哟！

PS	厂商：SCEI	类型：RAC
	发售日：97 年 12 月预定	







▲翻车时的壮观场面，比一比谁的"姿势"漂亮！

前作"FORMULA1"是 PS 上第一款此类赛车。虽然它自称其完成度超越其他主机上所有的 F1 游戏，但实际上，却仍有不尽如人意的地方。例如在撞击的表现上、无法弃权、气候在比赛中不会改变、没有真实驾驶者的视点等等。因而只要是喜爱 F1 的玩家，无不抱着"期待出续篇"的心情，而这个愿望终于实现了。特别是在赛车途中"变天"的前兆是看得见的，那么就要考虑一下，何时去更换轮胎？从世界 F1 大奖赛中车身上的白色"PLAY STATION"的广告上，以及 SCEI 在日本对此游戏的宣传力度上，可知该作属于"大作"级 RAC。

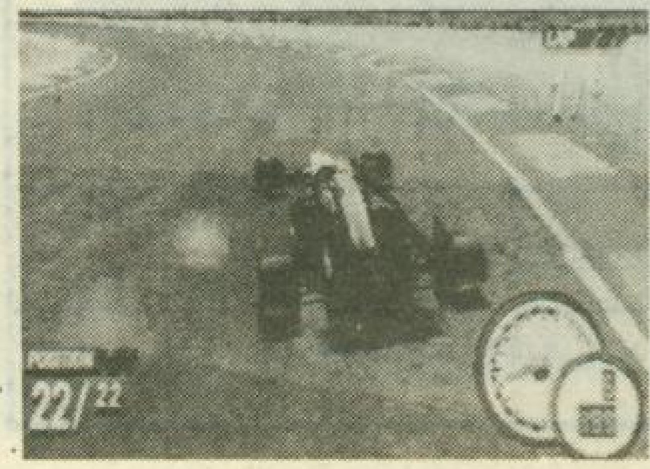
满载着 97 年最新资料的 F1－RAC 隆重登场！

不定时会提供高品质西洋风味游戏的 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INCORPORTED，已推出去年大受好评赛车之续作，其中值得注意的地方到底有哪些呢？从画面上看就能得出"马赛克"效应已经减弱许多，仅剩一些小小的"米粒"。

要将前作的真实度再加以大幅度提升？！







通常打上"×版"的游戏，其所使用的资料大部分都是去年的东西。然而在本作中则完全不同，97 年度 F1 大赛中的许多赛车、车手，都存在于游戏之中，值得一提的是，选手的姓名也是真实的。英国最近刚刚才采用的银石路面跑道，以及新加入的比赛场地，全部重现！

在赛车临场感表现上，本作出做了大幅度改进——翻车和退出比赛的概念，是这次新加入的要素，且视点就有 8 种。至于其他以往就已经存在的要素，诸如赛车造型、引擎声及其多普勒效应等，亦相应加强，与前作相比是基础部分都更加具有真实感了。

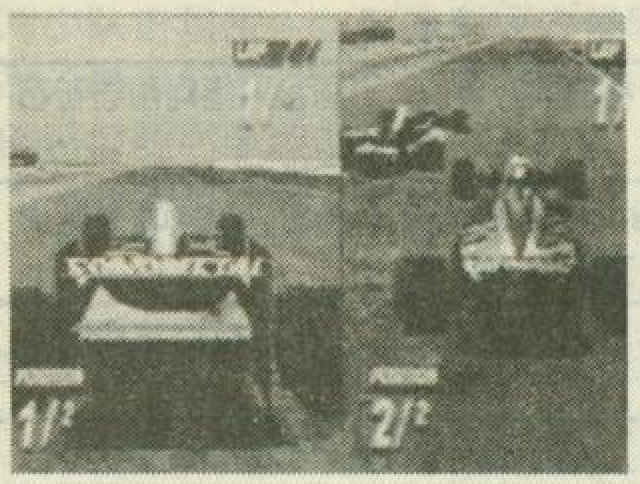
更加聪明的 AI 人工智能系统

除了上述这些要素外，本作的 AI 人工智能系统也比前作加强许多。比赛中，玩家势必会碰到比以往更加难对付的车手。另外，前作极获好评的比赛实况播报，在本作依然会以更精彩的内容为玩家服务。喜欢观看赛车比赛的车迷们可不要错过了哦！



▲赛车选手的特征和癖好，会在实际赛车中反映出来。

通信对战改为画面分割的方式来进行



▲赛车游戏与格斗游戏相似，双人竞争时乐趣更多。

在对战方面，前作是使用通讯对战连接线来游戏的。然而本作却已经改之为画面分割，说实话还是两台电视的办法较好一点，现在许多家庭的电视都不止一台了。只是在家中为了追求良好的视觉效果而再去买一台 PS，就有点太"奢侈"了，恐怕没有人会这么做吧？本作画面可左右分屏。玩家还须适应一下。



◀不用说以往的赛程，这回也更逼真了，实际增加的赛车，都有完整收录。

责编：天师

ABE a GOGO

异类生物 外星脱狱

《ABE a GOGO》的游戏方式颇似曾经红火一时的《波斯王子》。不过，今作中大大强化了谜题部分，因此，其操作系统较一般动作游戏也相应地复杂了许多。好了，玩家吃了那么多日本料理现在也来尝尝美式快餐的味道吧。

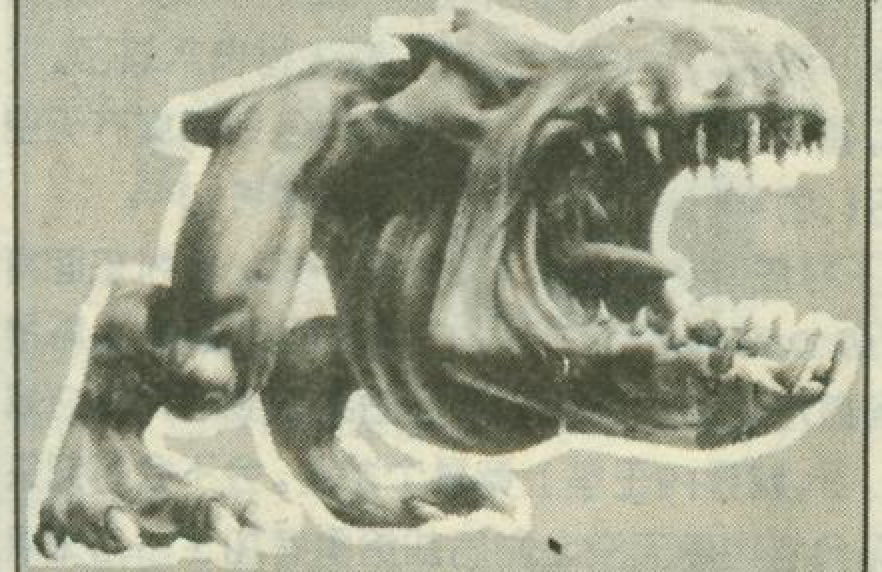


PS | 厂商：GAMEBANK | 类型：ACT
发售日：预定 97 年 12 月



庇护虱(Para Mites)

在帕拉莫尼亚生息的角色。虽然单独出现很弱，但两只的话就会显露出凶暴的本性，与搜索兽(SCRABS)同样被称为神兽。在本作中都是间谍的材料。



猛袭兽(SLOGS)

特别喜欢骨头的凶暴家伙，一定要小心它的大嘴！另外，别看它只有两条腿，但行动速度却很惊人呢。

艾布(ABE)

艾布是今作的主人公(见右图)。它的冒险舞台在一颗行星上，艾布是自从远古就栖息在这奇异世界的马德甘族青年。今作的故事在他与伙伴们从莫拉克经营的农场营养快餐店逃跑展开。唱圣歌和游戏语音是他的得意技。

捍卫美版游戏的地位 一款加入众多谜题的 ACT 游戏

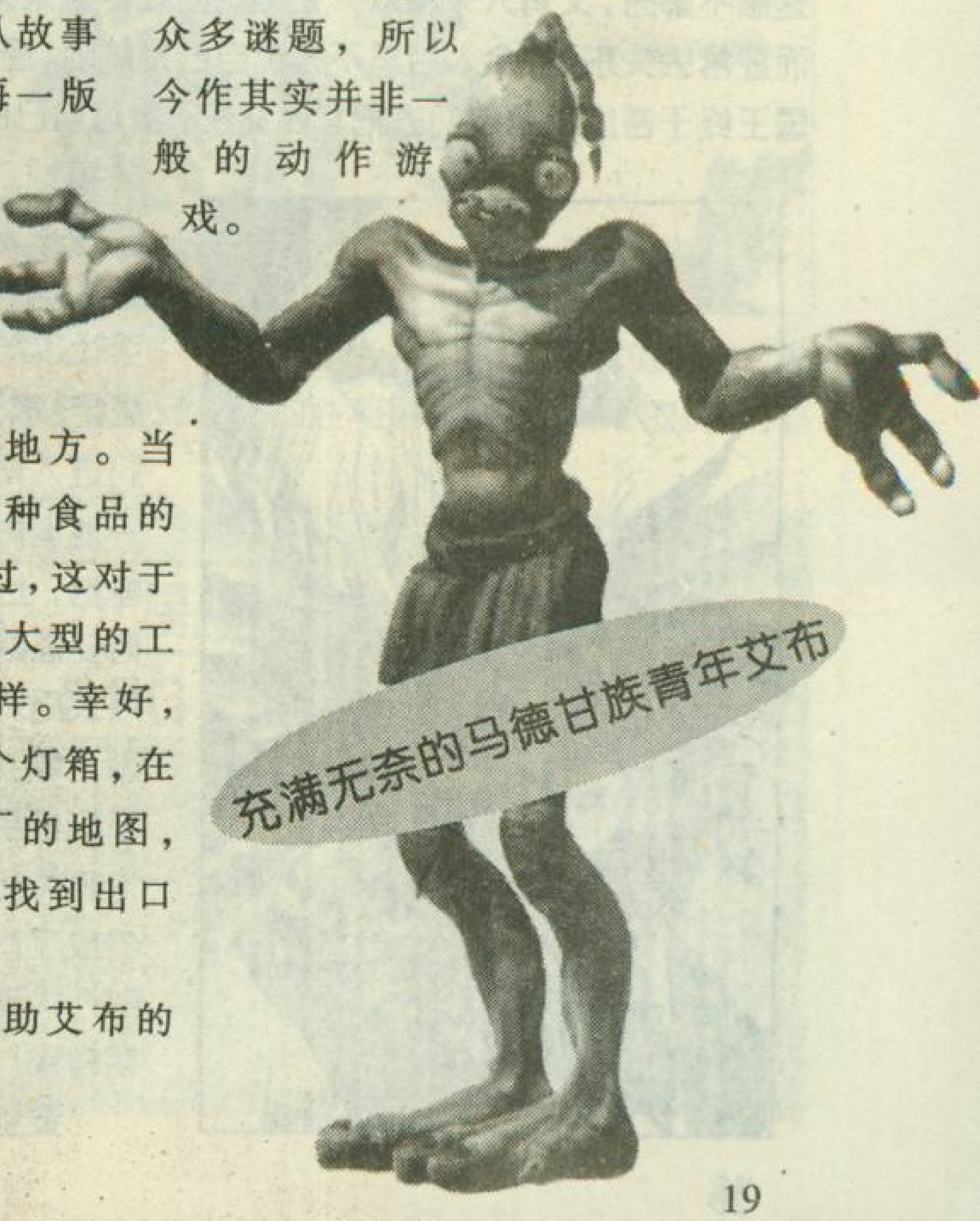
在游戏中，艾布最常遇到的便是守卫，这些守卫多数是猛袭兽，玩家经常要利用画面中预先设好的陷阱来将他们消灭。此外，在工厂中也有不少的“下坠物”，对付它们要有好的判断力，利用时间差跳过这些地方。而另一项需高速度才能完成的便是“拆炸弹”！玩者要先蹲下，然后在灯呈绿色时按下按键，否则当然会……

当玩家到达靠后的版面时，便要小心一些有“手印”的地方，因为这些手印便是前进方向的提示，玩家必须认真阅读，而且有一些还可以教主角掌握特殊能力，不过也要非常小心，因为少数文字中是暗藏杀机的！的确；这正是今作的最大魅力，在危机四伏的世界中展开历险，而我们的主人公却是一位傻乎乎的外星人艾布。

精彩的动画片段

现在，美版游戏显然没有日版的受玩家欢迎，不过，单论 3D 动画片段而言，美国人的制作水平的确较日本还是有优势的。在今作中，玩者便可以看到非常精采的动画片段。从故事介绍、开始游戏，直至游戏的每一版均会有精采的动画片段登场，这足见游戏是花了不少的心血制成的。

在美国方面，这部游戏更是相当受欢迎。除了精采的动画片段外，今作吸引玩家的另一个重要卖点便是游戏之中所需解开的众多谜题，所以今作其实并非一般的动作游戏。



充满无奈的马德甘族青年艾布

逃出工厂！

这是玩家第一个要面对的地方。当艾布知道自己将成为公司下一种食品的“原料”之后，便决心逃走。不过，这对于瘦弱的艾布而言，要离开这座大型的工厂就好像要逃出一个大迷宫一样。幸好，在开始之后，艾布可以发现一个灯箱，在那里玩家便可以看到这座工厂的地图，好好的记着它啊！这样才可能找到出口逃生。

另外，玩家也不要忘记救助艾布的同胞们一起脱身呀！

责编：PERFECT

勇者斗恶龙Ⅳ

攻略续篇 重在实用

也许是由于语言不相通的缘故吧,《勇Ⅳ》在后半部的攻关的确有一定难度。因此我们刊出了8月号《勇Ⅳ》攻略的部分补充,相信下文的实用性还是很高的。

另外,鉴于FC玩家仍有相当数量,因此本刊将不定期刊登一些FC的经典游戏攻略。



FC 厂商:ENIX 类型:RPG 容量:4M

重在"实用"二字的DQ4攻略补充

第五章　引导者们《续》

众人力克狮头怪收到战士莱安,全员会师后向着第二章圣园城进发。还记得第二章结束时这里狼狈不堪的样子吗,原来这儿被一群妖怪占领了。对,我们就是来消灭它的!经过勇者们不断的练级挣钱(电软术语:铁)更新装备后,建议去赌城右下方的屋子,由于有了魔法钥匙可顺利上三楼买到相当好的装备。顺便提一下,看到二楼的两个箱子吗,怎么才拿(偷)得到里面的财宝呢,伤脑筋吧!提示一下,应从皇宫内某秘道……其实那其中一箱子内有一把装备后会被阻咒而要到教会才能解咒的剑,最好将其卖掉换铁啦?!终于干掉那厮。下楼后在一房间内拿到熔岩之杖(**マグマのつえ**)等物后便可去布尔格花园城(**ガーデンブルグ**)了。

从战士莱安的出发地**バトランド**,向北乘船后沿着灵河向东航行,上岸后来到一个三面环山的死胡同,在其北在一格山(该处可看到花园城)下使用熔岩之杖后那一格山即熔化消失,白天便可进入城堡了。勇者等人在皇宫内某一房间与人交谈后那人离去,一会之后他进来却把勇者们当成贼似的关入大牢,正当众人迷惑不解时,又有人来将众人带至国王处。原来果真皇宫内闹贼而经常丢失东西,众人当然不会说自己是贼啦,经过不断解释后,国王终于答应让勇者们去把真凶抓来,澄清自己的清白(警察的故事?),但这之前却要扣押一人作为人质。由于人质可以改变,所以可让攻防都较差之人去坐牢!离开花园城,勇者们进入南方一山洞。在一地窖内发现有人正在睡觉,上前叫醒他之后,他要逃跑,堵住他。将他歼灭后就可回花园城见国王拿到监狱之匙(有了这把钥匙就可开启全世界关闭了的门)。开牢门放了同伴后,顺便到附近找到天空之盾(第8期有误),继续冒险吧!



要到哪里去呢,打开地图看看,发现有一块陆地似乎没去过。好,出发!

众人乘船来到新大陆沿着大陆唯一的水道来到河边村(**エバーサイド**,其实就是水寨)。打听完情报往南出村,过祠堂(迷宫)后沿路来到爱意城,怎么这城被妖怪占领了!找到城右下方的一个人,得知"变身之杖"被藏在赌城南方的一个祠堂内。瞬间移动至赌城后乘船来到南方祠堂(迷宫),仔细找找定可找到变身之杖,再次赶往爱意城,在最高层会议厅使用变身之杖并变成妖怪后(可与妖怪对话了)静待几秒钟、魔王出现后讲了几句话,就让众妖(?)去阿泰姆特(**アッテムト**)村。瞬间移动至此地,进村后发现村中又有人倒下了(本来人丁就不兴旺吗!)。下到矿井,一路斩杀妖怪,终于找到出路,没想到达矿井竟是通往一宫殿的秘密通道。石宫殿内找到魔王(**エスターク**)并击败他之后,在殿内原有一妖把守的地方找到(**ガスのつぼを**)即可去河边村拿气球了。

取到气球之后,冒险就更方便了。赶往世界各地收集齐天空圣物(第8期有介绍),后乘气球飞向世界中心小岛吧!

飞进岛后进入一村庄**ゴットサイド**,休息一天。出村东面柯堂内可得到**バロンのつのぶえ**等物品。之后往西南方进入塔楼(勇者需装齐天空圣物方可进入),上到顶层后乘云到达天空之城(**つんくうじよう**)。呀,城堡内王座上竟是个龙王。会不会打起来呢?与它对话,它见勇者握着天空之剑后却给勇者加了一万来点EXP,真奇怪!告别龙王,找到城墙外(有个女人在附近)的一个地洞(云窟窿?),勇敢些跳下去!本以为会摔死却意外的掉进那个被山包围的地洞。这个迷宫较为复杂,多走几次后找到出路——一个名叫**きばうのほこら**的地方进入出口处旁边的一个祠堂,靠近那王座上的火,火立刻转变成一个人。他告诉你在这个地方四个角各有一个祠堂,分别都有些妖怪头领把守,只要击败他们就可解除北方城堡外的结界(他还可为众人回复HP、MP及记录)。事不宜迟,消灭妖怪,打破结界后进入最终城堡吧!

终于,又看见魔王了,本以为他还是那副德性,可谁知没打几下他就开始变身,一次次加强,最终变成了一只可怕的怪龙。虽然如此,但邪终不胜正,魔王……

天空之城的龙王背着众人飞向天空之城,与龙王对完话后,出城,冒险终于告一段落。莱安回去了,公主回去了,商人回去了,舞女回去了,勇者也回去了……世界恢复往日和平。

和平的世界真好啊!

文:王进　　责编:PERFECT

国产中文游戏万花筒

英烈群侠传

FC 厂商:外星科技 类型:RPG



《英烈群侠传》是根据金庸十四部小说改编而成的角色扮演类游戏。提起金庸，无论在中国，还是东南亚，都有极大影响。金庸的小说，充满了神秘的传奇色彩，人物风采各异，情节起伏跌宕，令读者不知不觉中流连往返于过去的时代。

本游戏让时光倒转，将你返回那神奇的时代，海阔凭鱼跃，天高任鸟飞。

由于你的加入，看看能否改变金庸原作中的故事情节？一、你能否娶到夫人，夫人是谁？二、原作中姑娘们的梦中情郎，是否改变？三、武林局势有何变化？四、第二次华山论剑谁主沉浮？

本游戏对 8BIT 游戏所受的限制，进行了一些技术上的突破：使 8BIT 的 RPG 游戏画面、卡通，能与 PC 机媲美。游戏内容丰富，故事情节曲折，音乐美妙。在 8BIT RPG 游戏中，是史无前例的。

甲 A

FC 厂商:外星科技 类型:SLG＋SPG



足球，对我们广大国人来说真是有太多太多的故事，太多太多的遗憾了，在本世纪最后一次冲击世界杯的希望又成泡影时，由外星电脑科技有限公司推出的足球游戏《甲 A》，无疑是对广大球迷心理失衡的一种补偿。同时也希望通过此游戏为我国足球事业的发展而尽一份力。

本游戏贴近生活，队员转会、国家队比赛、体能测试、引进外援、炒教练、升降级等国内足球界有争议的问题均在《甲 A》中有所体现。为让玩家能在本游戏中真正的过一把足球瘾，《甲 A》游戏中出现的球队、教练和运动员都是你非常亲切熟悉的面孔。如果你高兴，还可以买进马拉多纳，罗纳尔多等著名球星。

在《甲 A》中，你可亲身感觉到球队胜利时的愉悦，失败后的沮丧，通过该游戏，你可以知道什么是地地道道的中国足球。

风云

FC 厂商:外星科技 类型:SLG



十几年前强大的加龙帝国占领了奥塔国后，父母双亡的年幼王子就和其他孩子一样都被带到加龙帝国做苦役。

转眼十六年过去了，已经成为帝国骑兵统领的王子在偶然的机会知晓了自己的身世后，终于和其他受苦受难的弟兄们揭起了反抗的旗帜，开始了复国风云……

这就是外星公司最新推出的 SLG 游戏《风云》。主角要联合四处的友军，以最初的几座孤城为据点对付强大的帝国军团，最终攻下帝国的数十座城池，完成复国大业。

游戏大胆采用了八位机 SLG 中较少用的大迫力进攻、单挑、魔法等战斗画面。怎样攻克各具天险的城池？怎样协调多兵种作战？怎样守住你的胜利果实？喜欢 SLG 的玩家，准备接受挑战吧！

少年游侠

FC 厂商:外星科技 类型:RPG



《少年游侠》取材于马克·吐温的小说《汤姆·索亚历险记》，玩家在游戏中扮演主角，汤姆伙同他的好友哈克，对发生在本镇上的一起凶杀案的好奇，到一步步的调查、侦探中，使你仿佛有一种身临其境的况味。

故事情节峰回路转，采用 RPG 模式，强调故事剧情，加上十余种武器、防具让玩家可以充分利用，使游戏在战斗内容与效果上十分丰富。

撰稿：曹恒

中文 外星科技 游戏

游戏卡信息

近期上市新游戏

- 英烈群侠传(RPG)
- 木偶历险记(RPG)
- 红楼梦一神游大虚境
- 甲A (SLG+SPG)
- 世纪雄狮一拿破仑战争(SLG)
- 西楚霸王(SLG)
- 杨家将(SLG+ACT)
- 荆轲刺秦王(RPG)
- 楚留香一血海飘香(RPG)
- 亡命法师(RPG)
- 隋唐演义(SLG)
- 三国一雄霸天下(SLG)
- 风云一判逆者之旅(SLG)
- 少年游侠(RPG)

★外星畅销游戏卡

- 大富翁(TAB)
- 魔域英雄传(RPG)
- 爆笑三国志(SLG)
- 三国志英杰传(SLG)
- 疯狂鸡蛋仔(SLG)
- 三国忠烈传(R-SLG)
- 天王降魔传(ACT)
- 圣火徽章(SLG)
- 楚汉争霸(SLG)
- 勇者斗恶龙V(RPG)
- 宇宙战将(RPG)
- 第四次机器人大战(SLG)

以上游戏卡适用于各种任天堂·小霸王·步步高·裕兴系列8位游戏机(FC)·学习机

部分代理商经销处地址

联系人	联系地址	联系电话	联系人	联系地址	联系电话
黄忠恒	北京朝阳区朝外头条甲93号汇阳大厦101室	(010)65924071	任春刚	沈阳五爱购物城131号	(024)4134090
陈秀民	广州市西堤二马路37号日用工业品交易市场二楼72档	(020)81857805	王利军	乌鲁木齐市钱塘江路27号新奇广场EF-008	(0991)3836688-990127
刘锡明	哈尔滨道里区西十二道街2号2楼10门	(0451)4647937	王细林	南昌洪都北大道016号	(0791)8501718
杨一群	山东济南市经二纬三路9号海贷旅社11号房	(0531)6929886-2811	李和平	内蒙古呼和浩特市站通达商场北主楼二楼35号	01394711302
池跃堂	西安市环城东路159号电器城东1排13号	(029)2518178	邓晓萱	成都市人民北路一段77号　成都市荷花池综合市场西厅13号	(028)6781867
林　勇	武汉市乔口区利济电子城74号	(027)5856912(店)	刘春元	天津市河东区六纬路93号海天家电经营部	(022)4214161-4120
杨其伟	浙江义乌稠州中路87号	(0579)5366497	郭　鸣	苏州市人民路182号103室	(0512)5229673
方　槐	杭州市文二路12号	(0571)8861919	张海星	重庆市渝中区公园路15号大环电子有限公司	(0811)3834223
王军役	绥芬河通天河68号	(0453)3924200	巴俊英	郑州市苑陵商场一楼家乐电器经营部	(0371)6973256
冯晓齐	上海市静安区万航路600号聚达实业有限公司	(021)62255978			

广而告之

★　应广大游戏爱好者的要求，本公司特设邮购部办理邮购业务。邮购时请务必写清所需卡带的名称和数量，同时将货款和邮费一起汇款至本公司邮购部。每批邮费为15元，邮购价格请来电来函索取。

邮购地址：福州市国货西路303号福州电子城1219—1225室 郑长江　邮政编码：350009　联系电话：0591—3280678　传真：0591—3275958

外星电脑科技有限公司

中国福州五四路国泰大厦六层　邮编：350003　电话总机：0591—7553690
传真：0591—7914584　销售部：0591—7910878　联系人：郑林荣 林燕钦

优秀的企业必将造就优秀的产品

上海拓实贸易发展公司

我知道你已经很了解我们，了解我们的经营，了解游戏的发展，了解各种类型的游戏机，从低档的到高档的，了解土星（SEGA）、索尼（Playstation）及其配件，了解各种软件，又或许你只是初来乍到，刚刚步入这个领域，急切地想了解以上的这些情况，那么就请看我们公司的热诚推荐：

主机	配件
SEGA 土星(黑色)	16M 记忆卡，64M 记忆卡，日立 VCD，摇控手柄。
SEGA 土星(白色)	专用制转，四合一加速卡，第 2 代加速卡
JVC 土星	大摇杆，多用方向盘，AV 多分插
日立土星	枪，组装手柄，金手指，电脑战机摇杆
N64 位主机、N64 光碟机	记忆卡 原装手柄 震荡器
索尼 1001 型 索尼 5500 型	原(组)记忆卡、制转、双用枪、3D 震动摇杆
索尼 5502 型	金手指、组手柄、120 个记忆卡、480 个记忆卡、遥控手柄、摇杆
GB—金装	GB 皮套、放大镜、双打线
银装	声音放大器
pocket	

让我们和你一起去游戏天国
庆祝 98 年的到来吧！！！

看了以上的内容，初来乍到的玩友，您是否已经有了一些认识呢？如果有的话，请到以下各店去进一步了解：

总店：新闸路 1954 号
电话：021—62188985　批发：62674869
交通路线：40 路、童的梦专线、113、20、94、45
分店：石门一路 30～32 号
TEL：63273835
交通路线：71、23、24、01、42（近延安中路口，瑞金剧场对面）
浦东乳山店：浦东乳山路 77 号（近浦东南路）
电话：58782513　交通路线：84、86、81、82、574
中华路店：中华路 1245 号
电话：63780666　交通路线：11、24、66
浦东南码头店：南码头路 455 号（老店新开、价格优惠）
电话：58394941　交通路线：大桥一线，82、84

凭此券可到新闸路 1954 号领取礼品一份，截止日期：98 年 1 月底（只限来店索取，不接待邮购索取）。

广告

北京万和一族电子销售中心　邮购价目表

年终岁末　所有游戏商品一律特低价发买　真正超低价格!!不再货比三家　一目明了!

优惠换卡:无论您在何处购买的卡带,均可来本中心换卡(外埠朋友请来电咨询)
二手货市场:开办二手机代卖业务,并预付所售物品价格的30%现金
特别优惠:凡在本店购卡金额在100—200元之间,赠一个月免费换卡200—400元之间赠二个月免费换卡,满600元,赠送价值200元的《万和游戏图书馆》会员名额,享受二年免费借卡待遇。(详情请见97年11期《电子游戏软件》第31页本店广告)

专业维修:专业技术承接各类家用游戏机维修业务,确保质量,收费合理低廉
免费技术咨询
免收一般小修费用

凡曾于9月1日—10月1日之间汇款至本中心的玩友,请速与本中心联系。将获本中心赠品一份。

世嘉卡邮购价目表

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
策略模拟	水浒传(中文)	175	新乞丐王子(中文)	175	封神榜(中文)	165	大富翁(中文)	113
	三国3+信长(中文)	115	太空战士(中文)	153	信长霸王传(中文)	135	三国乱世群英(中文)	75
	悟空外传(中文)	120	阿Q连环泡(中文)	140	光明与黑暗(中文)	115	三国2(中文)	123
	大航海时代(中文)	113	**吞食天地3(中文)**	**175**	三国3(中文)	85	武将风云录(中文)	143
	新创世纪	95	大航海时代Ⅱ	75	大海战	30	信长霸王传	115
	古代封印	75	皇帝财宝	85	众神遗产	80	A列车进行曲	45
	模拟公园	48	雌狐357	70	澎湃的电风	95	战斗传说(原)	95
	梦幻之星Ⅳ	70	皇家血裔	85	梦幻模拟战Ⅰ	70	梦幻模拟战Ⅱ	73
	沙丘魔堡Ⅱ	27	新超级战略	90	光明十字军	70	太阁立志传	100
	斩夜叉圆舞曲	75	三国+大战Ⅱ	90	光之继承者	90	攻击潜艇688	40
对打格斗	超级16人街霸(40M)	123	12人街霸	37	幽游白书2	46	饿狼传说2	75
	侍魂	50	世界英雄	40	霸王摔交(32M)	58	龙虎拳	50
	豪血寺一族	98	真人快打3	55	真人快打终结篇	60	七龙珠	35
	VR部队	30	VR战士2	55	**VR战士对铁拳(新游戏)**	**60**	宇宙格斗王	40
枪战射击	EX战斗机	43	空牙+雷电	43	雷电传说	33	鲛鲛鲛	23
	雷鸟战机4	30	联合大作战	28	无敌飞狼	35	大吟酿	35
	空战三合一	45	野马战机	35	雷鸟战机3	30	沙漠风暴Ⅰ	25
	沙漠风暴Ⅱ	27	沙漠风暴3	31	魂斗罗	38	生化人大战	45
	毁灭警官	35	忍无可忍	37	真实谎言	37	越空狂龙	38
	骷髅行动组	45	爆破者	45	火枪英雄	45	机械战警Ⅳ	34
	F—117隐形战机	35	米格—29战机	30	M1A1大坦克	21	异形战士	28
动作过关	水浒风云录	135	杨家将	123	格斗四人组3	47	复仇者	36
	玩具总动员	58	蚯蚓战士Ⅱ	48	美国漫画英雄	38	战斧Ⅲ	27
	战斧4	30	战斧5	50	索尼克Ⅰ	23	索尼克Ⅱ	28
	索尼克3	33	索尼克Ⅳ	38	索尼克5(3D)	53	鸟人战队	35
	X—MEN Ⅱ	45	超级忍3	30	七喜Ⅱ	40	丁丁历险记	39
	风中奇缘	58	黑水海盗	40	美少女战士	40	阿拉丁	35
	魔界大法师	40	松鼠大作战	40	永远的蝙蝠侠	40	蜡笔小新	30
	割喉岛	50	汤姆和基瑞	40	暴力克星	35	外星王子	40
	狮子王Ⅰ	45	狮子王Ⅱ	50	林可船长	35	时空兄弟	35
	魔域战士	35	史丁比大冒险	35	蝙蝠侠与罗宾	45	达非鸭	35
	失落的世界—侏罗纪(新卡)	55	科学怪人	45	侏罗纪公园Ⅰ	45	侏罗纪公园Ⅱ	50
体育赛车合卡	97NBA篮球(带记忆)	47	97FIFA足球(带记忆)	47	联合职业冰球	40	实况足球	30
	J联盟足球	45	美国大学篮球	55	NBA扣篮大赛	45	台球传奇	28
	足球小将(天使之翼)	25	篮球飞人	35	温布尔登网球	35	大满贯网球	35
	热血足球	21	赌城拉斯维加斯	21	印地赛车	35	摩洛哥赛车	35
	VR赛车(原)	95	顶级赛车Ⅱ	27	F—1方程式赛车	35	飙车王3	35
	环球赛车	40	音速六合一	80	大混战六合一	70	机械战警四合一	70
	暴力克星四合一	70	97NBA篮球七合一(带记忆)	90	仓库番15合1	90	阿拉丁五合一	70

特别推荐:世嘉制式转换卡(NTSC—PAL)能提高世嘉机的兼容性,使您玩到更多的游戏　售价:60元

游戏说明书(免邮资)		光之继承者	10	古代封印	10	英雄传说2	5
梦幻模拟战2	5	三国3	10	皇帝财宝	5	斩夜叉圆舞曲	5
大航海时代2	10	16人街霸	10	信长野望(2本一套)	15	梦幻之星4	10

本店所售世嘉卡带均有严格质量保证,邮寄之前均由专人负责测试确保质量,文字类卡带大部分配有说明书,收到卡带一周内如发现有质量问题,本店无条件为您调换。

卡带邮资:航空快件1盘15元,2盘20元,3盘25元,以此类推。保价平邮1盘6元,2盘8元,3盘10元,以此类推。

北京万和一族电子销售中心　邮购价目表

欢迎您成为"万和图书馆"会员。具体细则详见 97 年 10 11 期《电软》本中心广告

超任游戏磁盘：每张五元　十张起邮（免邮资）满 100 元送超任"金手指"密码宝，磁盘版一套 4 张，带说明及金手指目录（零售每套 40 元）满 200 元除送"金手指"外另加送日本原装超任快打手柄一支（零售价每支 80 元）　全部超任游戏目录每份 10 元

次世代机种及配件	价格	快邮/平邮
原装世嘉土星机 110V 四通代理（送 110V 电源）	1280	130/50
原装世嘉土星飞行摇杆（送游戏及次世代专刊）	390	50/20
原装世嘉土星方向盘（送游戏及次世代专刊）	390	50/20
原装土星手柄	90	15/7
组装土星手柄	50	15/7
原装世嘉土星记忆卡	170	20/7
组装土星记忆卡	110	20/7
原装世嘉土星六打分插（可六人同时游戏）	180	20/7
世嘉土星加速卡（可加快读盘速度）	80	20/7
原装世嘉土星电影卡（可看 VCD 小影碟）	890	20/7
土星 S 端子电视连线	50	10/10
土星金手指密码卡（可修改游戏）	80	20/7
土星光线枪（送相应游戏）	120	30/10
土星制式转换器 NTSC—PAL	90	20/10
原装 CAPCOM 土星手柄	80	30/10
原装套机优惠销售：		
原装土星＋原装飞行摇杆（送相应游戏）	1590	150/70

次世代机种及配件	价格	快邮/平邮
原装索尼 PS 机 110V（直读 送 220—110 电源）	1500	130/50
原装索尼 PS 大型金属摇杆（送相应游戏）	320	50/20
原装索尼 PS 大型金属摇杆（送相应游戏）	290	50/20
原装索尼 PS 手柄（屏蔽防干扰）（两只以上 70 元）	80	15/7
组装索尼 PS 手柄	50	15/7
原装索尼 PS 记忆卡	150	20/10
索尼 PS 大容量 60 单位记忆卡	190	20/10
索尼 PS 大容量 120 单位记忆卡	350	20/10
索尼 PS 大容量 360 单位记忆卡	590	20/10
化解危机光枪转换器（可用于普通枪）	130	40/20
索尼 PS 专用 VCD 电影卡（可看 VCD 小影碟）	780	40/20
索尼 S 端子电视连线	60	10/5
索尼 PS 金手指密码卡	90	20/7
索尼 PS 光线枪（送相应游戏）	190	40/20
索尼 PS 制式转换器 NTSC—PAL	90	20/10
原装套机优惠销售：		
原装索尼机＋原装游戏光碟	1690	130/50

多种中文次世代书籍价格特优　多种 SS　PS 游戏攻略，欢迎亲临购买选购，价格低廉

买"游戏机"送"电子鸡"购以下任何一款游戏机均送电子宠物一只（只需另加邮资 15 元）	价格	平邮/快邮
原装世嘉Ⅱ型游戏机 NTSC 制式（赠原装卡一盘）	650	60/110
台湾世嘉Ⅱ型双制式游戏机（可玩原装 NTSC 及组装 PAL 制式卡带）	220	60/110
台湾世嘉Ⅱ型双制式游戏机（可玩原装 NTSC 及组装 PAL 制式卡带，赠卡一盘）	235	60/110
日本原装 GG 世嘉彩色掌上型游戏机（赠原装 GG 游戏卡一盘及专用对打线一条）	790	40/70
香港组装日版超级任天堂主机 NTSC（双手柄　电源　AV 线及"金手指"密码宝一套）	660	60/110

凡购以上各机种同时另购卡带，本店将免收卡带邮资

任天堂八位机兼容卡（凡购卡满 100 元另送一卡只需另加邮费 10 元）

半熟英雄	65	赌神	80	南北战争	110	勇者斗恶龙 3	90	圣火列传	60
RPG4 合 1	200	水浒	60	不如归	90	勇者斗恶龙 4	100	三国 2（霸王大陆）	90
魔神英雄传	90	圣火徽章	100	高达外传	100	太空战士 1	60	三国 3（中文霸者）	90
吞食天地Ⅱ	80	蝙蝠战士 2	120	虹色魔石	100	太空战士 2	70	元朝秘史	80
吞食天地Ⅲ（中文）	120	萨尔达中文版	90	元朝秘史	70	太空战士 3	90	铁拳对钢拳	100
萨尔达传说（原装）	90	三国五	80	勇者斗恶龙 1	60	太空战士 1 ＋ 2	100	玛尔斯历险	80
封神榜	100	重装机兵	110	勇者斗恶龙 2	65	荆轲新传	60	英雄战记	90
世嘉制式转换卡	60	世嘉 2 型机专用 AV 线	10	世嘉 2 型射频转换盒	15	世嘉 6 键小手柄	10	GB 手柄	20
GB 专用皮套	15	GB 专用电源	15	GB 专用对打线	15	GB 专用放大镜	40	超任套机用电源	100
超任专用立体声 AV 线	15	超任 COPCOM 原装手柄	80	超任美版火牛电源	60	9V 通用电源	60	**本栏配件邮资均为 15 元**	

凡购本店 GB 卡满 200 元，可在 GB 皮套　对打线中任选一种赠送

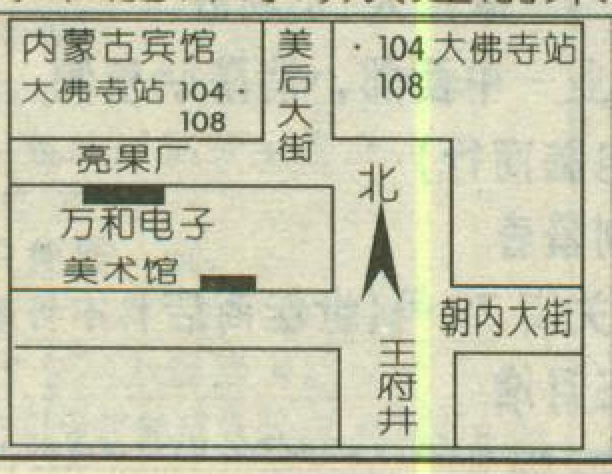
GB11 合 1（鸡蛋仔、口袋魔鬼、第二次机械人大战、风来之西林、隐忍 5、信长野望、玛里奥、超级玛里奥）	180 元
GB8 合 1（三国 3、吞食天地、第二次机械人大战、浪漫沙加 3、隐忍、魔法骑士 2、信长野望、大陆战争）	140 元
GB11 合 1（口袋魔鬼、风来之西林、96 格斗王、第二次机械人大战、洛克人 5、圣剑传说、太空战士 3、萨尔达、魔法骑士、三国 3 中文）	180 元
GB15 合 1（大金刚、95 格斗王、第一次机械人大战、浪漫沙加、雷光战士 3、阿雷沙 3、圣斗士、Q 版战国传、隐忍 4、王国传说等）	140 元

GB 单卡：96 格斗王　口袋魔鬼　第二次机械人大战　鸡蛋仔俱乐部等一律 60 元，其它合卡请来信垂询。

【本中心的 GB 卡品种众多，未能详录，欢迎前来索取目录。】

本店所售机种均有严格质量保证，邮寄之前由专人负责测试，确保质量，附件齐全，各机型主机在未经擅自拆修的情况下，保修三个月。采用保价邮寄，一旦发生邮寄损失，可获合理赔偿

各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮，汇款时请加以说明，以使邮件稳妥的寄送到您的手中。



邮寄物品填写汇款单时，请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品，字迹清楚，以便于准确投递，切勿在平信内夹寄大额现金切勿电报汇款

汇款及邮件请寄至：北京东四邮局 630 信箱

收款人：闫志刚　　邮编：100010

查询电话（010）64037924

店址（不收汇款及邮件）：北京美术馆后街亮果厂 6 号

咨询电话/传真：（010）64073697

广告

XD GAME

携手共创新天地

12月 大酬宾

哈尔滨现代电子经销部

圣嘉2000黑龙江省总经销

为电玩朋友开拓一个崭新的世界，哈尔滨现代电子经销部：深圳圣嘉黑龙江省总经销于10月8日合作推出一系列经营项目：

32位、64位、次世代光碟机周边设备，真正万能的街机电脑板—圣嘉2000及GB、GG、FC等。品种齐全，批发、零售。

真正实现销售、服务、配件一条龙

为满足电玩朋友，本月实行优惠大酬宾。

我部经营宗旨：品种全、价格低，质量高，服务好。

地址：哈尔滨市道里区红专街48号现代电子经销部

电话：0451—4686823 手机：1393600080 邮编：150010

联系人：高毅、张戈、国强

乘车路线：火车站乘13路汽车到道里红专街下车。

NEW WORLD

南京新世界电子电器批发中心

日本世嘉土星机江苏、安徽总代理

正宗日本土星机(大贸进口，保修半年+原装附件+直读+中文说明书)	1500/台
任天堂手掌机(送四节电池)	340/台
GG彩屏手掌机(送四合原装卡+对打线)	850/台
16位世嘉手掌机(插普通MD卡，彩色屏幕)	900/台
土星VCD解码器(电影20版，丽音)	650/台
索尼光碟机(日本)(原手柄+AV线+直读+电源)	1500/台
超任套机(原装主机+原装博士七+双手柄+双电源)	1650/台
超任光碟机(送五张金碟至新的节目)	1300/台
N64主机(日本产)(原手柄+电源+全部原装附体)	1300/台
N64光碟机(港产)(送58合1金碟一张+VCD功能)	2900/台

本中心是四通国际贸易有限公司授权销售日本正宗土星机及其配件，软件在江苏省、安徽省的区域总代理，长期专业批发零售次世代（土星、索尼）、N64；超任机、各式磁碟机；光碟机；电脑学习机以及美、日、港、台特新的游戏机、游戏卡以及软件。讲究信誉、重视质量、服务周到、大量批发。欢迎您加盟我们的行列，真正立于不败之地，共创未来。

批发门市部地址：南京中山东路113号

电话/传真：025—4545355 联系人：卫先生

专营门市部地址：南京健康路185—2号

电话：025—6626111—305 联系人：谢小姐

邮购门市部地址：南京中央路30—5号

电话/传真：025—3603814 联系人：高云 邮编：210008

济南圣龙电子游戏机专营店

本店为四通国际贸易公司授权世嘉土星机指定经销商。

★主营：土星(SS)机、索尼(PS)机、任天堂64位机(N64)、世嘉16位机、SEGA彩色手掌机、GAME BOY手掌机及各机种对应的光碟、卡带及周边配件。(如方向盘、大摇杆、光电枪、VCD电影卡、GB放大镜、皮套等……)。

★办理批发及邮购业务。(因价格时有变动，请来电查询)

★维修各种机器，免费为玩友校正光头(当面校正)。

★为方便本市玩友，可在本店预订各种机器、软件及机种交换，旧机换新机。并免费为玩友代售旧机、软件。(只限本市玩友)

★新到各种大幅游戏招贴画，每张15元(本店会员，每人免费赠送一张，只限已入会会员)。

地址：济南市经四路商业街16—2号（经四纬十二路口向西50米）乘1路、14路公交车至经四纬十二下车即到 邮编：250022

电话：(0531)7965397

(0531)9055657

本店各分销商：

烟台市芝罘区虹口路19号(宏盛音像总汇) 联系人：于利胜

济宁市职业一中西邻，消防队东侧(新时代电脑商行)

联系人：刘景春

聊城市东关街78号(世佳商店)

联系人：王月增

东营市蒿山路24号(兴业电子)

联系人：王志祥

泰安市上海名品大世界校场街163号(珍宝游戏店)

联系人：姜国元

潍坊市民生街东侧（小天堂游戏音像专卖店)

联系人：张晓鹏

北京千里马游戏行邮购价目表

隆重推出：★四通原装土星机 1380 元(含原装手柄＋直读＋AV 线＋锂电池)，邮费 100 元。
★GB 套餐 A:(GB 普机＋皮套＋手柄＋放大镜＋电源＋64 合 1):原价 633 元(含邮费)，现特惠价 498 元(平邮 10 元，快件 45 元)
★GB 套餐 B:(GB 超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋64 合 1):原价 688 元(含邮费)，现特惠价 598 元(平邮 10 元，快件 45 元)

GMAE BOY 卡精品大推荐：(均可办理换卡服务，方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 350 元/台，超薄手掌机 435 元/台，平邮 15 元/台，快件 40 元/台

大惊喜：★GB 陆海空大战(继《家庭战争》后，又一超级战略力作，主要指令均为中文) 只售 98 元
★热斗'96 格斗王(完全街机移植，全面超越 95，热斗再热斗！) 只售 70 元
★中文版第二次机械人大战 只售 98 元

特别推荐：❶ GB 鸡蛋仔俱乐部(三鸡同养乐趣无穷)❷日本 GB 卡之王《口袋魔鬼》(红、绿版任选) 均只售 80 元

卡名	内容	价格
新经典 12 合 1(32M)	陆海空大战，口袋魔鬼，鸡蛋仔，勇者，四驱兄弟，鬼太郎，希望之剑，领土模拟战，创世纪，月影村，吞食，三国	188 元
鸡蛋仔 11 合 1(32M)	口袋魔鬼，养鸡物语，辟邪除妖，月影村怪物，信长，金钢 2，隐忍 5，玛莉 2，阿雷沙 3，玛莉兄弟 4，第二次	188 元
创新 12 合 1	中文版第二次，口袋魔鬼，第一次，信长，魔法阵，大决战，役满麻雀	158 元
新热血 12 合 1(32M)	96 格斗王，热血高校，物语，足球，躲避球，新记录，进行曲，排球，曲棍球，斩红郎，97 足球，96NBA	168 元
超强 28 合 1(32M)	96 格斗王，炸弹人 3，天使之翼，金刚战士 2，美少女，篮球飞人，忍龟 3，蜡笔 4，热血高校，兔宝宝，雪山兄弟，菲力猫，魂斗罗，好小子，世界杯足球，忍者龙剑传，泡泡龙，米老鼠 5，怒之要塞 2，顽皮童，蝙蝠侠，篮球，雀四郎	168 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼，95 格斗王，月影村的怪物，太空 3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人 5，三国志中文版，魔法骑士 2	178 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2，金牌玛莉 2，J 联盟，女神转生 2，三国志中文，信长野望，吞食天地，大决战，隐忍 5，复活邪神，魔法阵，第二次机械人大战，GB 长廊，圣剑传说	168 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2，家庭战争，大金钢，95 格斗王，银河战士 2，第一次机械人大战，浪漫沙加 2，雷光战士 2，斗人魔镜传，鬼神降临 4，王国物语，SD 战国传 2，沙特传说，阿雷沙 3，圣斗士星矢，鬼神降临 1	178 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2，雷光战士，魔界塔士 3，SD 机动战士外传，魔法骑士 2，三国志，SD 战国传 3，玛莉兄弟 3，天使之翼，篮球飞人，吞食天地，幽白 4，达菲鸭，热血物语，美少女战士，蜡笔小新 4	178 元
格斗天书全集 10 合 1(32M)	斩红郎，幽白 2，世界英雄 2，95 格斗王，街霸 2，饿狼 2，幽白 4，蜡笔小新 4，美少女，忍龟 3	168 元
体育全集 20 合 1(32M)	亚特兰大，97FIFA，95 格斗王，96NBA，篮球飞人全国版，世界杯足球，11 项全能，高尔夫球，弹平，曲棍球，机车大赛，明星摔角，花式撞球，棒球，乒乓球，排球，迷你高尔夫，网球公开赛，橄榄球，热血躲避球	168 元
文卡 8 合 1	三国志中文版，吞食天地，第二次，复活邪神，隐忍传说，魔法骑士 2，信长野望，大决战	148 元
64 合 1(48 个无重复游戏)	虎鸽，法拉力赛车，F—15 战机，忍龟 3，蓝精灵 2，乱马 1/2，玛莉兄弟，方块，香港麻雀，玛莉医生，越野摩托，企鹅推冰，排雷，平安京怪兽，黑白棋，功夫小子，淘金者，阿弥陀，四川省，役满，色子方块，逃狱金刚，打砖块，拼图，狗崽，小猪塔，掷色棋，屠龙记，太空侵略者，蛇，推石镇，水管，热恋棋，俄罗斯方块，矿王，子熊物语，仓库番，上海麻将，石道，坦克，网球，雷霆战机，锄大 D，汉堡包，空手道	128 元
单卡	GB 长廊，月影村怪物，天使之翼 J，第二次机械人大战，吞食天地，96NBA，97FIFA，三国志中文，侍魂，95 格斗王，街霸 2，斗神传，饿狼传说 2，斩红郎无双剑	每种一律 70 元

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏(64 合 1，除外)，绝无重复，小容量(如坦克，网球，俄罗斯等等)均忽略不登，所有文卡均有记忆，敬请注意。　另：GB 皮套 25 元/个，手柄 20 元/个，电源 20 元/个，放大镜 35 元/个，对打线 30 元/个，此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个，2 个以上邮费 20 元。

独家推出　热血八合一：格斗传说，篮球，足球 3，新记录，排球，曲棍球，物语，躲避球。　只售 85 元

任天堂文卡 (均附中文说明书，全新电池，均可在普通八位机上运行，凡从本行购卡，均赠永久性八折特惠卡，持卡即可按当月广告价八折购卡，次数不限)

特别推荐
★三国志忠烈传(由电脑三国志英杰传移植，全新中文版 R—SLG 游戏)
★全中文第四次机械人大战(30 大关情节曲折，战斗画面精彩纷呈)
★全中文勇者斗恶龙 2 代(RPG 王者至尊，汉化版本全新推出，又称V代)　只售 120元

中文游戏	RPG	最终幻想(银河时代)	120	林则徐	120	萨尔达传说(神秘金三角)	80
		重装机兵	85	魔神英雄(创世纪英雄)	120	魔域英雄传	120
		封神榜	95	三十六计	120	外星战士Ⅱ(外星战士加强版)	120
		吞食天地Ⅱ(即吞Ⅲ)	95	上海大亨	120	三国志英杰传(吞食天地Ⅰ)	120
	SLG	爆笑三国志	120	超魔兽大战(魔道士阴谋)	120	战国群雄	120
		楚汉争霸	120	半熟英雄(龙珠英雄)	120	水浒传	120
		第二次机械人大战	110	三国Ⅲ(中原霸者)	120	第三次机械人大战(绝代英雄)	120
		超级大富翁	130	争霸世纪	120	疯狂鸡蛋仔	120
日文		三国Ⅱ——霸王大陆	90	太空战士Ⅰ+Ⅱ．Ⅲ	120.95	圣火徽章Ⅱ	95
		维新之岚	148	光荣三国	78	成吉思汗	90
		拿破仑	148	勇者斗恶龙Ⅲ．Ⅳ	90,90	圣火徽章	78

实在的换卡方法：(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好，连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时，每盘交纳 20 元手续费＋包装回邮费＋差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡，差额不退，一盘只能换一盘。
5. 卡差价以新一月广告为准。若与划线条件不符，恕不办理换卡。
6. MD.FC.GB 卡种不同，不可互换，FC 动作卡不办理换卡。

(另：请玩友不要用特快专递往回寄卡；寄卡时请用专用邮箱包装，以免损坏。)

邮购地址：北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收
邮编：100043 (以上所登卡平邮一律免费，快件一盘加 15元，增加一盘，多加 5元。)
电话：010－68807847
◆我部有多个因地址不清而退回的包裹，请未收到卡带的玩友来电查询。
千里马玉泉店：地铁玉泉路东北口，或 337,373 路玉泉路下车。
古城店：地铁古城站西北口，日月商城内
门市低价供应百余种世嘉卡带 38—48 元

秘技天地

秘技天地 方偏 技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

SS 街头霸王·精选集 FP 5

嘉米参战: 在街机模式中用 VEGA 打通游戏,并且分数要在第一位,之后签名为"CAM";这样在对战模式和练习模式中选择角色时,让光标与 VEGA 重合,按 START 键 2 回,CAMMY 就会登场。

OC 的持续与连打: 在练习模式中选择角色时,按住 L、R 键 3 秒以上再按键决定角色;这样在练习中只要按住 L 键就能使用无限时间的 OC,按住 R 键就可以保持连打的状态。　北京　反感打开超杀开关的 风马

PS 生化危机·剪辑版 FP 6

弹量无限的左轮手枪: 使用这条秘技必须有一个存盘次数为 0 的记录。当以改编模式中最好的通关结束游戏时,就会出现存储的画面;选择那个存盘次数为 0 的记录开始游戏,就会发现已经拥有一把弹量无限的左轮手枪了。这把手枪是代替前作中火箭筒出现的,威力虽小但比火箭筒要灵活得多。　北京　热切期盼续作的 风马

SFC/PS/SS 心跳纪念品 FP 2

谜之隐藏人物: 本游戏的进行过程中常会在走廊上撞见一个发型奇怪的谜之女,但是却总也不知道她是谁;还有在考试成绩的名次中也可以看见一个叫做馆林见晴的名字,但在游戏中却没见过此人,其实此人就是那个谜之女。在游戏中不可能认识她,但是只要达到一定的条件就可以在毕业时见到馆林见晴的告白。条件是在游戏快要结束前做一个记录,记录时间一定在 1998 年 3 月 14 日之后,在毕业之后无论有没有得到其他女孩的告白都在问记录与否时选择不记录,注意不要复位;看完结束画面后取回原来的记录,继续接着原来的记录玩,虽是原来的记录,但数值都是毕业时的。然后在游戏中尽量把每项数值都开到 150 以上(疲劳度不包括在内),根性这项数值只要在 100 以上就行了。到毕业时就会有隐藏人物馆林见晴约主角到传说之大树下了。如果到毕业时还没有隐藏人物出现,一定是数值没达到要求,那就再在看完结束画面后取回原来记录,继续提高数值,这样一定会有隐藏人物出现的(注:必要条件一定是在毕业结束后没有复位,然后取回原来的纪录)。

获得秘奥义: 在游戏的第一年放暑假前(8 月份)加入一个部,在部活动的夏令营之后可退部,再参加其它的部;到了第二年的开学(4 月 4 日)之后可重新回到原来的部去,就是说在三次夏令营中一定要是同一个部的夏令营,在第三次夏令营时主角就会获得秘奥义。例如,科学部的秘奥义是"战斗卫星",水泳部的秘奥义是"大海冲",轻音乐部的秘奥义是"诱惑的音色"等等,每一个部都有不同的秘奥义。

与世界番长战斗并获得称号: 首先要取得秘奥义,然后在 98 年的 9 月中约女孩去玩;在玩时会遇到不良少年,可用秘奥义对付他们。打败不良少年后他们会叫来他们的老大——世界番长,使用秘奥义可轻易打败他。打败他之后主角就会取代他的位置获得"世界番长"或"朝烧番长"甚至是"银河番长"的称号。　南京　刘会强

SFC 超级炸弹人 4 FP 5

隐藏 GAME: 游戏中常会有一个转移装置在封闭的石头中,这些石头用炸弹炸不掉,这个转移装置是不是就不能使用呢?不是!条件是在双打模式,两位玩家中必须有一人取得了可把炸弹举起来的道具,然后让取得此道具的玩家把另一玩家举起来,重合时按 A 键(不是把真人举起来,是指分别控制的炸弹人)。举起后走到封闭的石头处,算好距离后按 A 键将另一玩家投入封闭的那块区域,被投入的玩家走到转移装置上就可进入隐藏的游戏了。有 777 老虎机,还有大量的坐骑在等着玩家。　南京　刘会强

SFC 机器猫 4—大雄与月亮王国 FP 7

选关密码: 1、ディアナの島:へりかめら　よかんむし
そくせきいわのもと　かくれまんと
かいすいのもと　ふえるみらあ
けんかましん

2、月面:ほしとりあみ　くろうみそ
せいしえいせい　てれてれほん
たいむふしあな　ようろうおつまみ
えすえるえんとつ　うつつまくら

3、月の王国:きりとりないふ　ゆめふうりん
さんりんひこうき　かちんかちんらいと
さかさかめら　さいなんくんれんき
ねんろくまいく　やめられん

4、セントラルタワー:ゆめかんとくいす　きかいかき
さかゆめん　にくめないん
おもいきりはさみ　こころふきこみまいく
うまたけ　しあわせほけんき
つよいいし

×× ×××

ARC/SS/PS 街头霸王 ZERO2 FP 6

奇怪的能量消失: 选用罗丝并将能量蓄至 level 1以上,在对手发动 OC 并在 OC 中使用飞行道具时,以灵光镜反射其飞行道具并以此击倒对手,便会出现以 OC 打倒对手的场面及胜利标志,但在下一局时,罗丝的能量就消失了。　山西太原　左昊中

ARC/SS 天草降临 FP 4

霸王丸的无限连杀: 选用罗刹,把对手抓到身后(背对你时),按 CD 输入十四斩;当使到第十三斩时,迅速输入→↓↘+D 刚破,击中对手后,对方僵硬很长时间,这时再输入十四斩,第十三斩再接刚破,如此循环,一击必杀。

风间火月的无限连杀: CD 击中对手后,推前输入 AABBCC,再按 CD,AABBCC……如此循环,可将对手连斩九十余斩,满血击毙,难度在于按键的频率不好掌握。

牙神幻十郎的无限连杀: 此招最为实用,将对后抓到身后,助跑中斩+助跑中斩+助跑中斩……注意,助跑中斩一定要两斩都击中对手,这样对手就转不过身来,再助跑中斩,一般满血只需四十多连斩即可击败(注:即使对手是加尔福特,服部半藏这种忍者,使用受伤中的反击技也没关系,防御后再跑过去将其抓到身后,到最后胜者一定是你)。　河北涿州　韩紫文、陈浩、张琛、X.Y.Z

ARC/SS 天草降临 FP 7

加尔福特的一击必杀: 步骤如下:①放下武器;②用←+C 将对手推到版边;③连续输入↓↘→+A,直到对手被打倒。注:剑豪、剑圣用"怒气暴发"可逃脱。　上海　王潇

ARC '97 格斗之王 FP 4

观察每人援护攻击的机率: 在《KOF》系列中,一贯都有援护攻击的作战系统,但队友什么时候出来"帮忙"就很难说,但《KOF97》就不同了,方法如下:在选人画面时,选了第一个人后其余两人用重拳选,应当会出现一个面部图案,图案有 3 种,分别表示援助的机率。"黄色"的面孔表示 100% 会援助,"白色"的面孔表示有 50% 的机率会援助,"红色"的面孔是完全没有同情心的。选择出战次序时也可用此秘技。　南京　郭俊

ARC/PS 街霸 EX PLUS FP 3

各角色超必杀连续技: 春丽:LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、K 连按

↓↘→↓↘→+K、↓↘→↓↘→+P

豪鬼：LV1 下蹲中 K、↓↙←+K(连续输入 3 次)、空中↓↘→↓↘→+P；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→+P、↓↙←↓↙←+P，↓↘→↓↘→+P、空中↓↘→↓↘→+P(前招离地瞬间输入)

血之北斗：LV2 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→+P、↓↙←↓↙←+K、↓↙←↓↙←+P；LV1～3 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→+P、↓↙←+P、↓↘→↓↘→+P、↓↙←+P(对手落下时输入)、重复最后两步动作、直到能量耗尽。

隆：LV1 下蹲中 K、↓↙←+K(连续输入 3 次)、空中↓↙←↓↙←+K；LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→+P、↓↘→↓↘→+P、↓↙←↓↙←+K

KAIRI：LV2 下蹲中 K、↓↙←+K(连续输入 2 次)、空中↓↘→↓↘→+K、空中↓↘→↓↘→+P；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→+P、↓↙←↓↙←+P、空中↓↘→↓↘→+K、空中↓↘→↓↘→+P

ALLEN：LV1 跳跃重 K、站立中 P、←↓↙+P、↓↘→↓↘→+P；LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→+P、↓↘→↓↘→+P、↓↘→↓↘→+K(后两招可互换，但威力较小)

肯：LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→+P、↓↘→↓↘→+P、↓↘→↓↘→+K

D.DARK：LV2 ↓↘→+P、←+P(前招命中时输入)、↓↘→+K、↓↘→↓↘→+K、↓↘→↓↘→+P；LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→↓↘→+P、↓↘→↓↘→+K

北斗：LV2 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→+P、↓↙←↓↙←+K、↓↙←↓↙←+P

PULLEM：LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、→↓↘+K、↓↘→↓↘→+K、空中↓↙←↓↙←+K

DARUN：LV2 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→↓↘→+P、摇杆两圈+P；LV2～3 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→↓↘→+P、↓↙←↓↙←+K(LV3 时可输入 2 次)、←↓↙+P(对手落下前输入)

BLAIR：LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↙←+K(连续输入 2 次)、↓↘→↓↘→+K、↓↘→↓↘→+P↓↘→↓↘→+K

SKULLOMANIA：LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→↓↘→+K、↓↘→↓↘→+P；LV3 同强度 P+K、轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P、轻 P、中 K、↓←→→↓←(前招命中时输入)

C.JACK：LV2～3 跳跃重 K、下蹲中 K、←蓄→+P、←蓄→←→+P、↓↙←↓↙←+P(LV3 时可输入 2 次)、←↙↓↘→+P(对手落下时输入)

ZANGIEF：LV2 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→↓↘→+K、摇杆两圈+P；LV3 跳跃重 K、站立轻 K、摇杆两圈+3 个 P 键(无论前招是否命中，均可输入)

古烈：LV1 跳跃重 P、下蹲中 P、↓(蓄)↑+K、↙(蓄)↘↙↗+K；LV2 跳跃重 P、下蹲中 P、←(蓄)→+P、←(蓄)→←→+P、↙(蓄)↘↙↗+K

杀意之隆：LV1 下蹲中 K、↓↙←+K(连续输入 4 次)、空中↓↙←↓↙←+K；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→+P、↓↘→↓↘→+P、↓↘→↓↘→+K、↓↙←↓↙←+K

VEGA：LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、←(蓄)→+K、←(蓄)→←→+K、←(蓄)→←→+P

GARUDA：LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→+P、↓↘→↓↘→+P、空中↓↙←↓↙←+P；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↙←↓↙←+P、↓↘→↓↘→+P、空中↓↘←↓↙←+P

CYCLOID：LV2 ↓↙←+K、下蹲中 K、↓↘→+K(连续 2 次)、空中↓↘→↓↘→+K、空中↓↙←↓↙←+K；LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、→↓↘+K、↓↘→↓↘→+K、空中↓↙←↓↙←+K；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→↓↘→+P、空中↓↘→↓↘→+K、空中↓↙←↓↙←+K

CYCLOID：LV1 跳跃重 K、下蹲中 P、↓(蓄)↑+K、↙(蓄)↘↙↗+K；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、K 连按、←(蓄)→←→+K、↙(蓄)↘↙↗+P、↙(蓄)↘↙↗+P、↙(蓄)↘↙↗+K；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、K 连按、←(蓄)→←→+K、↙(蓄)↘↙↗+P、←(蓄)→←→+P

上海　王潇

PS　浪漫传说·开拓者　FP 4

飞天之铠取得法：当取得“胜利のルーン”后，回到クーロン，往 SCHOETHER 景地出发；通过矿洞之后，左下方有一个下水道，右下方的石楼梯通往基地；进入左下方下水道，可以来到自然洞窟，在一处两边有尖崖的竖位慢慢走，会跳下崖取得这件强力防具。

魔枪取得法：游戏中有种敌人叫“魔铳”，其实它是一件无限子弹、而且攻击力超过 40 的强力道具。要想得到它，要先将其中一个伙伴的武器装备栏空出一项，遇到魔铳时，待它使出一招“无差别凭依”，而这招又击中那位空出一项装备的伙伴的话，它就可以永远成为你的武器了。

草雉之剑取得法：乘机回到京后，在中央的庭园里打败黑金属取得机械伙伴的猛虎フログフム和武神之铠后，乘机回シュライク去。进入济王之古坟，找齐三件神器并分别摆在坟内三个台上后，进入上方的门，打败从棺木中出来的济王后，选择“何かよこせ”就可得到，若选“仲间になれ”济王会加入。

注意：以上三条秘技应选ブルー为主角。

超级赚钱秘技：首先要有 12500 CREDIT 以上的金钱，乘机到ネルソン，到酒吧向右面水手买金，可以买到 25 个左右，再回到クーロン的银行“¥”店，向其卖金，便会显示出金价应该是 800 CREDIT 左右(如从没卖过金)。这时按十字键的“下”，金价便会下降、而黄金持有量亦同时减少，减至为 0 个为止；然后按“上”升回 25 个，会显示出金价是 1000 CREDIT，再将价格减至 520 CREDIT 卖出，剩余黄金持有量是 13 个，金钱约有 9000 CREDIT。之后回到ネルソン，将所有钱买金，会有 31 个。再到クーロン重复以上步骤，会发现金钱已增至 16000 CREDIT。不断重复的话可将金钱增至最多约 50000 CREDIT，黄金 99 个。秘技可无限重复，以后就能有用不完的金钱了。

广东南海　梁德智

PS/SS　生化危机　FP 3

UMB16(V－JOLT)药水配方：首先必须在那间装满药品的房间中取得 3 个空药瓶，用来装水或房中柜子上的两种药品(UMB NO.2 和 UMB NO.4)，然后按照下列步骤取药，调合便可配制成功，切记一定要按顺序配制，否则会变成毒气。

水＋UMB NO.2(红色)＝NP－003(紫色)

NP－003＋NMB NO.4(绿色)＝UMB NO.7(白色)

UMB NO.2＋UMB NO.4＝YELLOW－6(黄色)

YELLOW－6＋UMB NO.7＝UMB.13(蓝色)

水＋UMB NO.2＝NP－003

UMB NO.13＋NP－003＝V－JOLT(UMB16)

当配制成功后，先到寄宿舍的地下室，将水放掉，然后到对面房间对植物 42(PLANT 42)的巨大根部使用药水，使其枯萎，最后到 003 寄宿舍的隐藏房间中与植物 42 开打，这时你只要几发散弹枪就能把它给解决掉。

上海　吴建雄

SS　死或生　FP 5

选用各人的隐藏服饰以及最终 BOSS：不论在任何设定下。只要使用 ZACK、HAYABUSA、BAYMAN、GEN · FU 和 JANN · LEE 各通关六次，就可以使用最终首脑 RAIDOU 了。当每通关一次后，就可以使用此人的隐藏服饰了(各人的隐藏服饰件数与选用最终首脑时其通关次数一样多)。

吉林长春　喜欢此游戏又怕风马嫉妒的　李一卓

GB　斩红郎无双剑　FP 4

柳生十兵卫的无限连击：用秘技选出柳生，使用修罗、罗刹均可，柳生在 GB 版中实力极强，而且有这样一个无限连击。对战时自己靠在最版边，不停地按着“后”，待对手一靠近就按 B 键，此时是破坏防御，因接着“后”，所以柳生会把对手推向身后的版边，再不停地挤 B，使出“八相发破”，只要两次八相发破之间间隙不太大，便可此一招致对手于死地。为什么必须靠在版边，因为若在场景中间，对手即使中了八相发破也会逐渐弹开，而用此法，两人之间距离不会有丝毫变化。特别是当血值调到 216 后，我使出了“99”击，屏幕显示最大。注意每使出一次八相发破，击中对手连击数为 10，所以没有必要不停按 B，当使出八相发破后可不从再按 B，见连击数上升至接近 10 时再不停按 B，待第二次使出又可松开，如此可减少对按键的损耗。

湖北宜昌　张奥

FC　勇者斗恶龙Ⅳ　FP 6

赚取娱乐币法：在第三章和第五章的赌场中，如要换取那儿的一个“ばくれメタルのたし”宝物，需要十分多娱乐币，如果光是用赌博去赚的话，至少要花一天时间，而若用现实中的钱去买的话，又会不够钱。笔者发现了一个很好的办法，就是那儿的钱币交换是按 16 进位制来算的，即使按照电脑的 16 进位制算法输入数字的话，用极少极少的钱便可换到惊人数量的娱乐币(如输入 16777220 等)。

××　×××

所有人物共通 特殊操作

所有人物共通 特殊操作	**超级大跳跃** ↓↑或同时压 3 个 K 正常跳跃高度两倍。在大跳跃时除于空中可左右移动外，还可施展一般性攻击。	**追击** 朝摔倒对手实行下段攻击 对手摔倒的一瞬也预留着可以攻击命中的时间。因过短，故角色追打方式有限。	**昏晕恢复** 方向键攻击键一同狂按 连续挨打至画面上方角色脸部变红，该角色便会昏晕无法动弹，要赶快恢复以避免连续技。
冲刺 →或同时压 3 个 P 同时压 3 个 P 键人物会随方向键变化。冲刺中可攻击，跳跃则大幅改轨。	**擒拿技·投掷** ←或→＋中 P 或重 P 紧贴对手的状态下才可使出。虽无法防御，却无法投掷距离以外的对手。	**反击技** 防御中←↙↓＋P 耗费能量一级。若能在防御住对手时输入的话，就能凭固定的必杀技进行反击。	**挑拨** ↓↓＋同时压 LR 键 挑拨动作无效，则会陷入完全无防备状态。慎重使用。可取消一般技后再进行挑拨。
防御·空中防御 ←或↙（空中可） 受对手攻击时才可发生效果。平时执行的话仅会使角色朝该方向移动。	**倒地回避** 被打倒在地遭受攻击时←↙↓＋任意键 为防追打，可当作躲避摔倒的技巧。成功使出则起身无敌，站起后立即可攻击。	**受身姿势** 受到投掷技时←或→＋中 P 或强 P 在对方的投掷技中安然脱身的手段。要求是在对手输入指令的同时执行方能奏效，要快。	**宝石的使用方法** ↓↙←＋3 个 P 同时压下轻 重 P 也可以。发动则无敌，具攻击判定。多颗宝石使用时，由 LR 键选择。

超级漫画英雄

“MARVEL SUPER HEROES”在大洋彼岸的美国，是深受广大青少年喜爱的人物形象，无论是其中的英雄，或是那些“坏蛋”角色，关于他们的故事，早以深入人心。知名街机格斗游戏制造商 CAPCOM 在美国亦是人人皆知，它买下“MARVEL CHARACTERS”的使用权，从而推出本作，以及“MSH VS. SF”，都受到了爱好者的欢迎。游戏中 CAPCOM 充分发挥了这些人物的鲜明特点，使之动作夸张化、幽默化，格斗感觉更是无以伦比的爽快化，背景美丽且范围加大，远非“SF”那种格斗感，倒是有些像“VAMPIRE”系列。没有理由认为“MSH”不上手、不被喜欢，武断地说，CAP 的 FTG 还没有不被认可的。只是有些朋友太熟悉“SF”而不能够一下子转变过来，这是可以理解的，希望大家大胆练习之。“MSH VS. SF”在日本街机榜上的 9 名附近，“救世主 2”（注意！“恶魔 2 之 2”亦将堂而皇之上场！这一切详情请容小天天来年向大家汇报）则行 4，“POCKET FIGHTER”居 6，这前 10 名 SEGA 占一半，NAMCO 有 2 个，而 CAP 才是第二名。好了，闲话少说，下面是“MSH”的基本技巧，想尝到美好的胜利果实可就得非看不可哟！今后如有机会，将对人物连续技做一彻底研究。（小天天最喜欢的游戏人物是——大胖子 JUGGERNAUT！）

CAPCOM PRESENTS MARVEL SUPER HEROES

世嘉土星完全移植

索尼游戏站同样移植

SPIDER－MAN 蜘蛛侠

必杀技		
蛛网球	↓↘→ ＋P	投掷蛛网球块之飞行道具。一旦命中，将缠住对手不让其行动。飞行速度与轻中重成反比，但锁住对手时间成正比。
蜘蛛刺拳	→↓↘ ＋P	大幅度施展勾拳对空。在勾拳挥出的同时再按一次 P 键 的话，还能够使出下挥的勾拳。
蛛网滑转	↓↙← ＋K	利用蜘蛛丝缓缓地踢腿。它也可以在空中使用，轻～重的差别在于攻击范围宽窄。击中后以刺拳追击可行。
蛛网掷	→↘↓↙← ＋P	放出蜘蛛丝，命中后再将对手投出的招式。轻中重分别是侧面、斜 45 度角、正上方射出。慢速不宜作连续技。
无限特殊技		
极限蜘蛛人	↓↘→ ＋3 个 P	往后方飞跃再以对手为目标踢腿，命中则进行连续技。由于预备时间长至极，易防御至极。

WOLVERINE 狼人

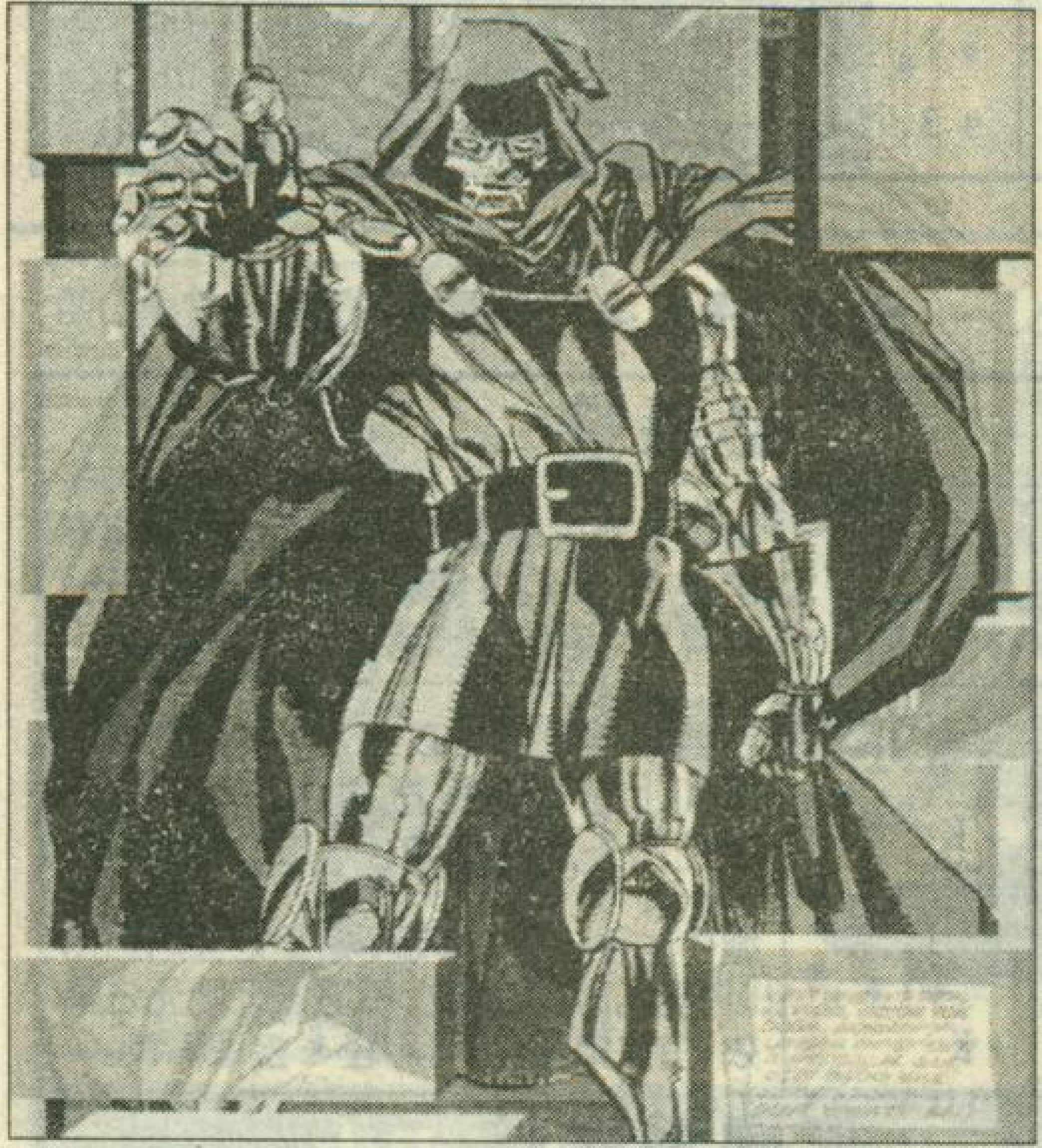
必杀技		
铁钻爪	方向键＋同时压下威力相同的 PK	将铁爪刺出的突进招式。判定迅速，中重技成立后，可轻易形成连续技。空中可 8 方向突进，被阻很危险。
旋风爪	→↓↘ ＋P	铁爪打上空。轻～重差异在于高度与命中数上。技成立可连打以增加攻击数。
蛮人抑制	↓↘→ ＋P	利用铁爪如勾扯般作突进攻击。它与旋风爪同样，可借着连按键来增加打击数，很适合用来追击。
无限特殊技		
兵器 X	→↓↘ ＋3 个 P	突击对手，在冲撞命中同时发动连续技。速度迅速，等对方看到招式发动（画面变暗）时再想防御也无异于螳臂挡车。
蛮人抑制 X	↓↘→ ＋3 个 P	尤如“蛮人抑制”强化一般的招式。就算遭防御，也会因为距离过远而难于被反击。它可像必杀技一般作为追击。

IRON MAN 铁人

必杀技		
优尼死光	←↙↓↘→ +P	较特殊的飞行道具，虽然出招较慢，不太适合作连续技，但攻击判定大，且在空中也可起作用。
推斥爆破	→↘↓↙← +P	将伸缩型光线向四方放射。命中便将对手吸近，有时可进一步追击。攻击间距随轻中重渐增，判定则渐慢。
灵巧炸弹	同时按下相同威力的PK	沿两条不同抛物线射炸弹。可空中发出且破绽很小，玩家可以自行组合成炸弹→空中冲刺等连续技。
无限特殊技		
质子加农炮	↓↘→ +3个P	拿出巨大的炮台放射光线。收招硬直长，故易遭防御反击。不过本攻击竟连炮台部分都有判定。

CAPTAIN AMERICA 美国队长

必杀技		
盾牌切杀	↓↘→ +P	盾牌投掷。轻中重分别朝向正面下段、正面中段、斜45度投掷。在没有取回射出的盾牌时，攻击受牵制。
星条攻击	→↓↘ +P	将盾放在肩部上升攻击，高度各异。仅限于在画面末端击中的状况下有时可顺势解决敌人，(有盾时可)
突击之星	↓↙←↘→ +K	盾上肩突进攻击。可使敌特定飞行道具失效。速度快，很容易串成连续技。轻～重区别在于突进距离。
无限特殊技		
最后的审判	↓↘→ +3个K	朝对手冲撞，击中后将产生一连串汹涌的连续攻击。虽然遭防御后必受反击，但却因判定之迅速无比，很容易就能组合成连续技。



我们就是『漫画英雄』的对头！来和我们比试比试，尝尝被打败的滋味！！



PSYLOCKE 精神女忍者

必杀技		
炸裂精神波	↓↘→ +P	投射攻击。轻拳往斜下、中为侧面、重拳则为斜上方的方向。空中可使用，方向规则同地面。
精神回转	→↓↘ +K	轻中重分别为朝侧面、斜45度、正上方跳跃的对空技。虽各威力都能命中两次，但改变威力的条件下可连续重复三回(命中6次)。
忍术	←↙↓↘→ +P或K	立刻消失由其他点出现。轻P左上、轻K左下、重P右上、重K右下，四种分身选择。另外中P归位，中K至敌后。
无限特殊技		
精神波突刺	↓↘→ +3个P	利用强烈精神波包围身体的突进攻击。可空中发出，还能转换方向一次，即使被防住也难以遭反击。
回旋狂	↓↘→ +3个K	连续发射精神回旋攻击的技巧。因其垂直上升，非接近对手才有打中可能。判定迅速，宜作为连续技使用。
蝴蝶隐身术	↓↙← +3个K	产生无数蝴蝶型的精神波攻击。因蝴蝶在其身边飞舞、攻击范围广，在时也可作为追击来命中对手，但出招耗费时间，容易被阻挡。

JUGGERNAUT 加格诺特

必杀技		
地动拳	←↙↓↘→ +P	痛击地面，造成冲击波攻击。轻中重差别在于波传递的距离，而破绽与距离是成正比的。
美洲虎之拳	→↘↓↙← +K	挥舞拳头助跑，再以全身之力施展拳头。助跑距离由轻至重递增。此技一旦落空便会实实在在地遭到反击，使用方法相当困难。
威力集气	在空中 ↑↗→ +P	为了增加下一个攻击的破坏力而蓄力量，所以此动作本身并无攻击判定。但除了提升威力外，以强P作为取消技倒也无甚破绽。
美洲虎压制	↓↘→ +3个P	大力挥舞双臂跳跃扑倒敌人全身的攻击。虽然也可以在空中施展，但是没有击中就极易留下大空档，反而送给对手良机。
无限特殊技		
美洲虎头撞	↓↙← +3个K	以超大头槌冲刺的突进攻击。破坏力虽不算高，但攻击判定强且迅速。如果力量表满至第二格，首发落下后更可再加一发。

★上期17页"北京游戏"扬"广告地址有误，应为"北京宣武区右安门内大街乙12号游戏专卖"特此更正！

BLACK HEART 黑心

必杀技		
黑暗闪电	←↙↓↘→ +P	自指尖发出电击。轻 P 电击由地面穿过,中 P 在前方,重 P 则是上空。攻击判定迟缓,中以上须紧慎施展。
炼狱魔法阵	→↘↓↙→ +P	在地面绘出魔法阵,引来雷击。命中则对手浮空,可做下一步追击。轻中重差异在于魔法阵出现的地点渐远。
无限特殊技		
陨石雨	↓↘→ +3 个 P	让大量陨石下坠之招式。射程短,半个画面以上的区域几乎都打不中。近战中与连续技结合,可将对手逼至画面末端。
黑暗之心	↓↘→ +K	于对手脚下制作魔法阵,再如唤无数的魔物进行攻击。判定缓慢,不易击中,一旦命中,更可在落下时展开追击。

MAGNETO 电磁怪人

必杀技		
EM 分裂	←↙↓↘→ +P	由手掌释放高密度磁力。因其快速,故适合远距离牵制及与连续技相配。空中发则与地面无异。
超万有引力	→↘↓↙→ +K	以磁力块投向对手并分裂成四块,此飞行道具有追尾性能,击中后常使对手陷入无防备状态,可趁此时施连续技。
磁力粉碎波	在空中 ↑↗→ +P	空中专用飞行道具,可由上空朝斜下 45 度放出冲击波。飞行速度依轻~重排列。可用来牵制高空。
无限特殊技		
磁力暴风雨	↓↘→ +3 个 P	拳击地面释放冲击波。因其滑过地面,击中后能形成连续性伤害。攻击判定缓慢,宜作为追击。
磁力休克波	↓↘→ +3 个 K	制造如岩石般的 X 物,再朝对手发射。判定较迟,但因其能作为追击或在空中施展,所以最好不要单独使用此招式。

HULK 变形侠医

必杀技		
伽玛冲刺(地面)	→蓄力← +K	向对手冲击。轻~重的差别在于移动距离。轻技被防住不需担心反击。轻、中技奏效后可接着打。
伽玛冲撞	↓蓄力↑ +K	向空中冲击。在撞击时刻,可借着"方向键 +K"来变方向,也因此造成技的攻击距离变化。牢记。
伽玛龙卷风	↓↘→ +P	这投掷技也可被防住,后必遭反击。命中则自动发出投技,弱强的差别在于破坏力及施展后破绽。
伽玛猛掷	→↘↓↙← +P	分开地面将对手投掷。也可借↓↓+2 个 P 键同时按下发之,这种输入方式能够任意将对方投掷至分开的地面,威力破绽皆过大。
无限特殊技		
伽玛粉碎技	←↙↓↘→ +3 个 P	跳跃后由画面外伴随陨石一同落下。因为跳跃时已具攻击判定,故近战中可用来错开对手的冲刺。下落地点可由方向键变更。

SHUMA－GORASTH 大章鱼

必杀技		
迷惑掌控	→蓄力← +P	集中 6 颗眼珠朝前方掷飞攻击。虽然破绽不小,但 6 颗眼珠都会陆续进击,就算对手都防住,量其也不敢乱动。
迷惑捣碎	→蓄力← +K	将身体缩成球型攻击。球体有残像,再加上它会一直持续到判定为止,故利用于连续命中。
分裂投掷	→↘↓↙→ +K	缠住对手,将之举起,敲至地面后再加以痛殴。是投掷技,不够接近则无法奏效,有效范围广,可用轻 K 接取消技。
无限特殊技		
混沌次元	↓↘→+3 个 P 再接中或强 P	伸出触手,接敌后再加以古怪攻击。发动后经过短暂的时间即紧抓对手完成整个招式。

一举揭开"美国漫画英雄"的隐藏人物!

使用 BOSS 及小孩:首先爆机一次(任意难度、角色、CONTINUE 数均可),接着在选人画面时顺序输入以下三种指令——(不局限版本)

①↓、↓、轻 K(按住不放)、中 K(按住不放)重 K(按住不放),如成功则可使用杜姆博士;

②↑、↑、重 P(按住不放)、中 P(按住不放)、轻 P(按住不放),成功即可使用塔诺斯;

③超高人气恶魔战士多诺凡所携之小女孩阿尼塔的使用条件较为复杂,↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、↑、X(按住不放)、Y(按住不放)、Z(按住不放)。输入此三条秘技时要将"SHORT CUT"设定为"OFF"。

DOCTOR DOOM

血光四射	↓↘→+P
光子炮弹	→↘↓↙←+P
克分子盾牌	→↘↓↙←+K
光子散射☆	↓↘→+3 个 P

ANITA

未定名	←↓↙+P
未定名	→↓↘+P
飞剑攻击(两次输入)	同时按下同威力 PK
给你的爱☆	↓↘→+P

THANOS

泰坦巨人膝撞	→↘↓↙←+P
死亡恐惧	↓↘→+K
鞭打现实	←↓↙+轻 P
鞭打时间	←↓↙+轻 K
鞭打空间	←↓↙+中 P
鞭打灵魂	←↓↙+中 K
鞭打能量	←↓↙+重 P
鞭打精神	←↓↙+重 K

★上期 17 页"北京游戏广场"广告地址有误,应为"北京宣武区右安门内大街乙 12 号游戏专卖",特此更正!

岁末奉献



不怕模仿的书

编不出这么精彩的内容

做不出这么便宜的价格

108 面彩页,80 面黑白,全书无广告

11 月 15 日已在全国发行

23 元



97 下半年合订本

一本常看常新的书

一本物质超值精神满足的书

黑白 352 面,彩页 36 面

12 月下旬全国发行　定价:28 元



《96 格斗天书 · 终结版》

(与白封面修订纪念版同)

经典中的经典

最后一次加印

最后一次机会

12 月下旬全国发行

定价:23 元

邮购信息

★《'96 格斗天书 · 终结版》　· 每本 24 元

★《'97 下半年合订本》　· 每本 29 元

★《97 秘技宝典》(少量存书)　· 每本 19 元

★《世嘉专辑》(少量存书)　· 每本 25.80 元

★《'96 下半年合订本》　· 每本 29 元

★《97 增刊》　· 每本 24 元

(以上价格含挂号费 1 元)

★97 年杂志除第 12 期外全部售完。
每本 6.40 元(邮费免取)。

致歉:《'94 合订本》、《'94 典藏本》、《'95 典藏本》、《秘技宝典》、《'96 上半年合订本》、《97 上半年合订本》及《'96 格斗天书》(原版及修订版)均已售完,请勿汇款。

邮购办法

①以上各书邮购免收邮费。

②到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱",收款人:发行部　邮编:100061

③请在附言栏写明所邮书名及册数,字迹工整。

④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

购书大派送



自 97 年 12 月 20 日起

购书免费赠《龙哥热线》及游戏招贴一张

数量有限,送完为止

科普园地

不知从什么时候开始，游戏厂商就喜欢推出许多奇奇怪怪的手柄出来，并美其名曰这会使游戏的娱乐价值提升，说穿了似乎也是抓准了玩家好奇的心理而大捞一笔。手柄其实就跟主机一样，不管它的功能再怎么棒，没有软件来支持也是毫无用武之地的。

为了提升这些特殊手柄的普及率，厂商跟着就会推出许多“支援游戏”。以SEGA SATURN的HSS－0137型3D模拟手柄为例，之所以有那么多玩家热情支持它，就是因为它除了模拟赛车和飞行的操纵感颇佳之外，更有一大批SEGA巨作在幕后托着（况且它当作2D手柄也是极好用）！而SEGA的“电脑战机专用摇杆”，不是还对应“机动战士高达”吗？至于N64的究级手柄，还嫌不够劲，又推出了究极大振动包，对应游戏极知名的就有“玛利赛车”、“星际火狐”、新版“玛利64”和“大滑水”、“音速战机64”、“SETA直升机”、“007”等等，连小天天都恨不得去过一下瘾！

这些举动，在著名电器商SONY看来，应该不是滋味，于是便有了这一款PlayStation的既可模拟又可振动的特殊手柄，要让人们认识认识PS周边的厉害！！



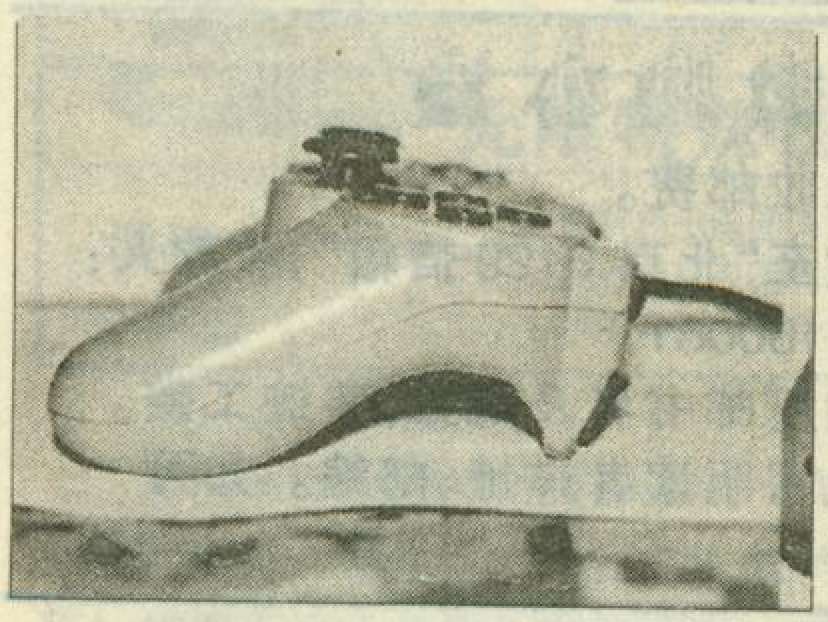
新品折磨战

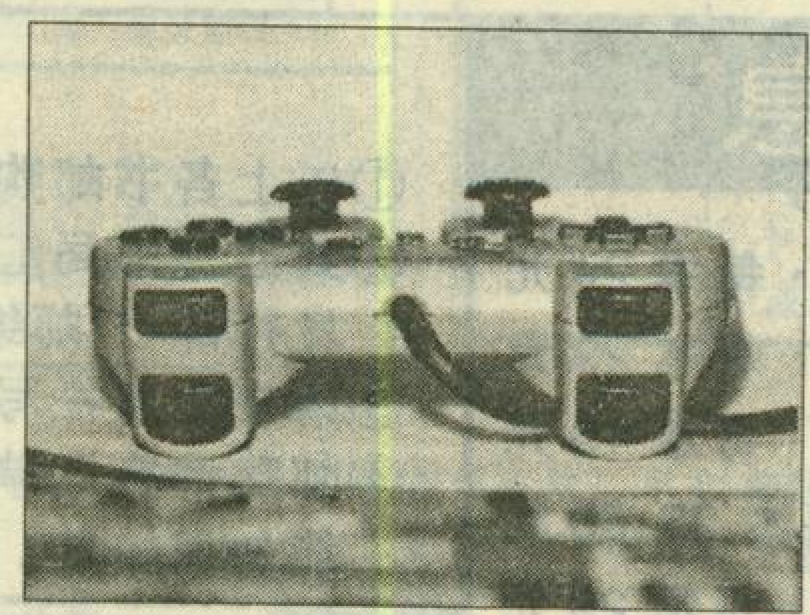
这是一款基于PS普通手柄原型但在两个握手处多了两个球形控制器。该球形的触感与SS的0137型颇为相似，不过其体积就小了许多，倒是很有些类似64的小摇杆，但由于其上端的圆凹面积稍大，PS机主玩久了比较不易疲劳，这是小天天个人认为其设计最为成功的地方。

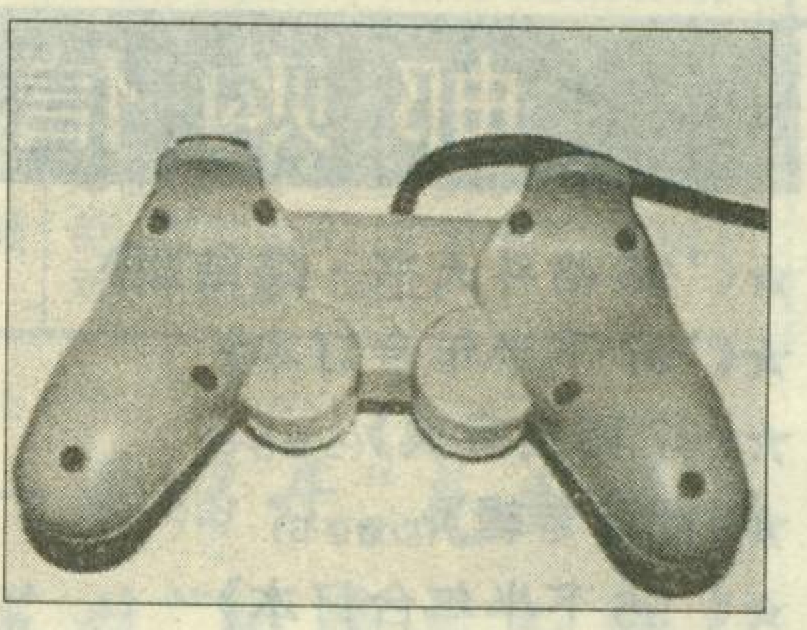
但这款模拟＋振动的控制器特色当然不止这些，它可是拥有3段切换的功能的按键喔！SS玩家都知道0137型采用了2段式切换，PS为啥是3段？！赶快往下看答案！

在这款手柄的中央，有着一颗“ANALOG”（模拟）键钮及其指示灯，当然它熄灭时就代表这是一只普通手柄，但当它变为红色（注意！）时，手柄左边的球型起作用；而当它变为绿色时，左右双球体就都可以发挥作用了——飞行类游戏的双把手？！

哇！怎么这样复杂呢？其实只要玩家搞清楚游戏是支援哪一种MODE之后，就不用挨个慢慢试验了！嘿！因为这PS振动器是透过其主机电源来“窃取”能量，故其振动的幅度同64位机的究极电池振动包比起来，可就要大大地打些折扣了，但就小天天个人的观点来讲，相对于0137来讲PS的已很不简单了。小天天真希望SEGA公司也能出一种强力振动去支援“SONIC R”，那多过瘾！

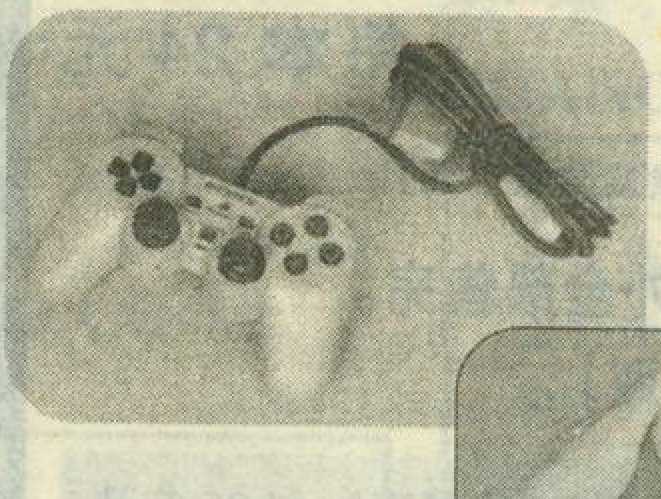






PS振动模拟手柄再掀波澜！

更小！





更好！

SONY一向以产品的精致耐用著称于世，对于它的游戏机周边，SONY也力求尽善尽美，以使PS玩家都能最大限度地享受到PS游戏的乐趣，于是便有了新一代“不同感觉的振动同时发出，左右球体大力发威”的“DUAL SHOCK”！打个比方，在格斗游戏中，操纵着角色在地面上行走时的振感与受到对手攻击时的另一种振感将在同一时间传到玩家您的手上，这是何等的刺激！！手柄的把手（？！请先别笑，PS的手柄确实有把手！）与老型相比变小，更能适于玩家操作要求，新款式11月20日已于日本火爆登场并严重供不应求！快快去体验SONY“DUAL SHOCK”！

PS软件提携

关于此精品手柄的后备生力军，岂不是比那振动力要重要的多？小天天在此郑重向PS机主推荐SCEI“攻壳机动队”，它将让您彻底地体会到那种被敌人击中后的“快感”(?!)。而业界格斗新贵史氏的“TOBAL2”，因为左球型可以完全代替方向键的输入，玩起来就截然不同了——竟能随着集气的多少而改变振动幅度？真厉害啊！再有就是NAMCO公司的，深受广大玩家喜爱的“皇牌空战2”，它可是能对应这手柄三种模式的哦！红灯亮，敌机击中你时将有振感；绿灯亮时你则可以更加得心应手地遨翔于蓝天之中，但是，每种模式其“方角叉圈”四圆键在此游戏中的功能分布就全被打乱了，所以玩家不得不去花上比较多的时间去重新适应它们。

今后还将有许多有趣的游戏会对应此手柄。极其遗憾的是——该手柄的方向键仍然采用原始设计，倍受格斗家抨击。



流行新知　PC—DVD简介



▼现在的PC机奔腾-586-200MHz已经是较低配置。随着奔腾Ⅱ-233MHz在今后的普及，相信DVD一定会有所作为的。

人类科技的进步真可说是日新月异，而且其速度之快往往都超过了人们的想像之外，这点可以从不怕推陈出新的各种电子制品得到最佳的印证。不过要是说到改变了这二十年来日常生活的最具影响力的产品，那就非光碟机莫属了，也就是俗称的“CD—ROM”。

在光碟机刚刚推出的时候，大家只是单纯地拿它当做音乐的储存媒介，但是等到软件厂商发现到其实这是一个很棒的高容量储存装备之后，光碟机就正式地进驻到个人电脑之中。光碟机的速度发展更可以说是突飞猛进，从刚刚开始的单倍速与双倍速，一直到现在的24倍速，玩家似乎有点迷失在速度的数字游戏之下，但是光碟机的最大危机倒不是这点，而是其容量的大小早就已经不敷使用。

在以往，只要一片光碟片就可以装下好几十套，甚至上百套的游戏，可是随着电脑硬体的进步，游戏的资料容量逐渐地以倍速增加，很多游戏采用了将近六、七片的大包装早就已经不是一件新鲜事了，玩家彷佛又回到了以前抽换磁片的痛苦时代。

为了对付传统光碟片容量的不足，厂商早就从好几年之前就在开始研究替代现今光碟片的产品，而这个初步的成果也已经在去年年底正式亮相，那就是最近话题不断的DVD。DVD光是单面的容量就高达4.7GB，虽然这个数字乍看之下相当吓人，可是实际上也只能够容纳将近两个小时左右的影片而已(MPEG2规格)。不用担心，松下电器公司已经在最近又开发出了更高容量的DVD出来，光是单面就可以装下15GB的资料。这项被称为DVD-RAM的新产品已经全部开发完成，预计会在今年年底推出上市，到时候恐怕又会引起一阵新的风潮。

虽然DVD的容量一直在扩增之中，不过对于一般的玩家们来说，DVD依然还是一个高不可攀的设备，高达数千元的硬件设备不是人人都买得起的。但是就跟当年的光碟机一样，只要DVD能够逐渐地普及化，就可以压低制造成本与贩卖价格，最后终究会取代现今光碟机的宝座。



至于DVD对于娱乐器械的影响，也是不容玩家忽视的一点，因为现今游戏的片数正在慢慢地往上爬升中，改编自个人电脑游戏的“幽灵”SEGA SATURN版本，更是采用8片大包装的方式来发行，如果改用DVD版本发行的话，则只要一面的容量就可以全部塞下了。很多谣言都传说下世代主机，将会全面采用DVD规格，虽然现在讨论这个可能性似乎还有点为时过早，但它却是相当值得玩家们注意与观察的一点。

责编：小天天



游戏制作入门(二十)

角色比我更重要!!

文/魔法师

咳，玩友，你好啊。(魔法师无精打采状，原因是低烧加睡眠不足。)美工们又LEVEL UP了一回，如果感觉容易，可不要怪我，谁叫要面向大众呢。今天聊聊角色的设定吧。

角色在游戏中的作用不必多说了，重要的就象本文责任编辑(管他是谁)肚子里的秤砣。好的角色，不但可以烘托整个游戏，甚至可以达到支撑游戏的框架的作用。下面就谈一谈如何去设定角色。

首先，游戏的背景和世界观要定好。只有置好游戏的背景和世界观，才能根据当前情况制定角色的种种要素。因为人是生活在社会中的，不管他有多么脱俗，多么叛逆，他总是要带有当时社会的气息。因此，当时的社会形态和人文是决定人物性格的最基本要素。比如说在许多描写类中世纪风格的日本RPG游戏中，总会有国王的近卫队长之类的角色出现，多为忠于国王并且骁勇善战，在形象上基本是身着重甲，手握长剑的家伙，比较特殊的有《超时空之钥》中的青蛙，不过在变身之前他还是那种样子的。由此可以看到，人物的设计在同一时空中是有共性的，可以说是万变不离其宗。

在定好游戏的背景和世界观之后，也就是说时间上定好了，就要考虑地域了。这点可以说是显然的。根据角色所生长的不同地域，造就不同的性格或品质。不是老见某些小说中有“他那坚毅的性格就象他家乡的”什么什么之类的描写吗？与此类似，只不过要体现在角色的具体设定上罢了。最低级的例子，住在赤道附近的角色的皮肤肯定要比住在北极的角色的黑，是吧。挖掘各种细致的特征，体现在游戏中，在游戏者没有具体认识的情况下让其感到地域的氛围。这点也是角色设定中很关键的。与游戏的背景和世界观的要素一样，地域特征的参考也属于共性的设定。

接下来自然是个性的设定，随你喜好了。不过要注意，凡是都要有个起因，角色设定中也要遵循。拿个例子来说，在中世纪的欧洲设定一个反面的BOSS，肯定是个坏家伙。为什么坏呢？这样设定吧。他(指BOSS)生在一个很有地位的世家，自幼接受良好的教育。在20岁那年爱上了一个平民女孩，但是由于世俗观念，他们是没有结果的。后来女孩生下了一个男婴，结果被村民认为是不贞，准备火刑处死。他在最后一刻抢回女孩，但没能救回他们的孩子。不久女孩伤势过重而死，他远离这个落后的世界，从此隐居山中。但是村民并不罢休，一定要将他擒回由教会处罚，于是他只能开始反击，在杀戮中隐藏很深的报复心被充分释放了，变成了一个暴虐的人。虽然有疯狂的表现，却时常有一些行为显示出被他深深埋藏的爱。如此，一个较矛盾的角色就大致出来了。总之要有因果，要有正负。

这些定下来，才能对其进行图象化的设定。可以再加上一些较神秘的事件在角色身上。比如，在那位BOSS的阴暗古堡下的村落里，每天晚上都会听到山上出来类似哀鸣的情歌，这正表现了他凶暴的另一面。

接下来看看角色的分布问题吧。角色的分布问题？很奇怪嘛？魔法师总是找一些怪的话题。可是，如果你仔细的看看身边的游戏，角色的分布是有规律的，并且有的已有了较固定的形式。拿勇者之类的RPG来说，男性的主角是冒险型的，肯定会有一个力量型的角色，大多数是男性，可爱的女生只能是见习魔法师或舞蹈家之类，而且性格肯定会有可爱妹妹型，温柔大姐型和小太妹型等等，是吧。如何在合理的前提下突破这种框框，是个问题。因为这些模式是多少年来所一代一代进化来的最佳形式，要突破实在是个难题，但只有破尘出新才能怎么怎么样，是吧。

嘿呦，不成了，我的头疼得很，听说这回只用写一面，那么就到这里吧。



◀这样的角色设定叫作『出奇制胜』。

责编：天师

★御意见无用★

格斗大成 乐趣无穷

由被称为“铁人”的格斗名人监制的作品，其中也充满了他们用心良苦的创意。以下便为大家介绍各登场角色、其招式特点和游戏模式。喜爱三维格斗游戏的玩家还是应给予其一定的关注，否则后悔将在所难免。



SS | 厂商:KSS | 类型:3D－FTG | 发售日:97年10月2日

很早就得知有土星上将有这么一款游戏，那时小天天并未对其加以特别的注意，因为那时他对SS上的3D格斗简直是“毫无兴趣”。

从1995年12月1日至今，土星上真正受到玩家热烈欢迎的3D格斗游戏只有一个——“VF2”而已。无论是游戏专营店中还是几个要好的玩友聚在一起，当有人想要比试比试手段时，就算是在现时97年底，十有八九他们也要拿出这个“经典”来。尽管有某些朋友对此极为不屑一顾，但他们显然是毫无能力“灭杀”行家的选择。

大概就是因为土星“没有3D机能(？！)”、“没有大牌厂商效力(？！)”吧，小天天也“糊里糊涂”地“放弃”了此类游戏，转而投入到CAPCOM和SNK的怀抱。

表面上是“放弃”，小天天内心却暗自希望土星的光环下能够多出现那么几个能“拿得出手”的3D格斗力作。

希望。能够拥有巨大的人物，美丽的背景，强劲的BGM，以及完整的世界观和流畅的操作感。小天天整天为此“愁眉不展”，直至TECMO的“DOA”大踏步地进入了日本《FAMI通》所严加把守的“殿堂之门”，他这才——“愁上加愁”。

因为即使是“DOA”也不能完全满足上面那些看似简单的条件。就在这种打不到自已所向往的游戏之关键时刻，晴空一声霹雳，KSS铁人组的“御意见无用”参上。当小天天急急忙忙地试合之后，突然发现这正是他多年期待的三维格斗，真是“踏破铁鞋无觅处，得来全不费功夫”！COOL IT！！

微妙的关系微妙的人，即将爆发的ANARCHY！

责任编辑 天师



相泽 彻

脾气爆躁不合群的他出了特工队就来到读重点学校真心学园读书，并加入校内拳击俱乐部，为的就是那“天上天下，硬派无敌”的宝贵称号。对于表妹亚矢，是一种既爱且恨的微妙关系。



葛木 亚矢

一直和表哥一起行动的亚矢，不知从哪里得知“原来表兄妹之间也可以结婚”的事实，这时候，她心中便陷入了一种无可言喻的奇妙感觉之中。但就在这时，她与卸下特工队任务的表哥闹翻了，不知如何是好的亚矢，怀着自己已爱上表哥的秘密心情，与各种不同的人展开接触。



铃木 茂夫

30年来从未有过一次迟到或缺席的纪录，是真心物产企业最勤恳的员工，而得到的所谓表彰竟是“万年候补课长”这样一个名衔，多年生活在阴影下的老实人终于无法再忍受下去了，愤怒！



野野村 春子

和茂夫结婚二十多年，愈发后悔起来，大概觉得他过于古板迂腐，再也无法压制心中这许多抑郁。她乐于健身运动，尤其是女子体操，故动作极为娇健。对于美声唱法也有一定研究。



宫泽 拳儿

与瞳一样是真心学园三年级的学生，虽然挺喜欢高仓老师，但不太满意其对数学课的讲授，故最近没有再回到学校来。拳儿，打架一流。



高仓 健

原本就从真心学园毕业，后又返回母校任教，是一名数学老师，平时诲人不倦，夜间则是另一个面孔，貌美的强横角色。



交岛 龙司

修学旅行途中与同伴失散，对所在的这城市有着一丝憎恶之心情。看上去是个懒惰的家伙，一脸倒霉的样子。



野野村 瞳

茂夫的独生女儿，在真心学园就读三年级，越来越觉得生活无聊，感到很烦乱，于是就想发挥自己的摔跤技法出来。

您理想中的三维格斗是何面目？对战格斗的乐趣究竟在哪里？

不再遥远，答案尽在此款游戏中！

我们就是要追求那些“优秀、强力的 PLAYERS”！

★踏踏实实地去制作游戏，就不怕没有“识货”的玩家★

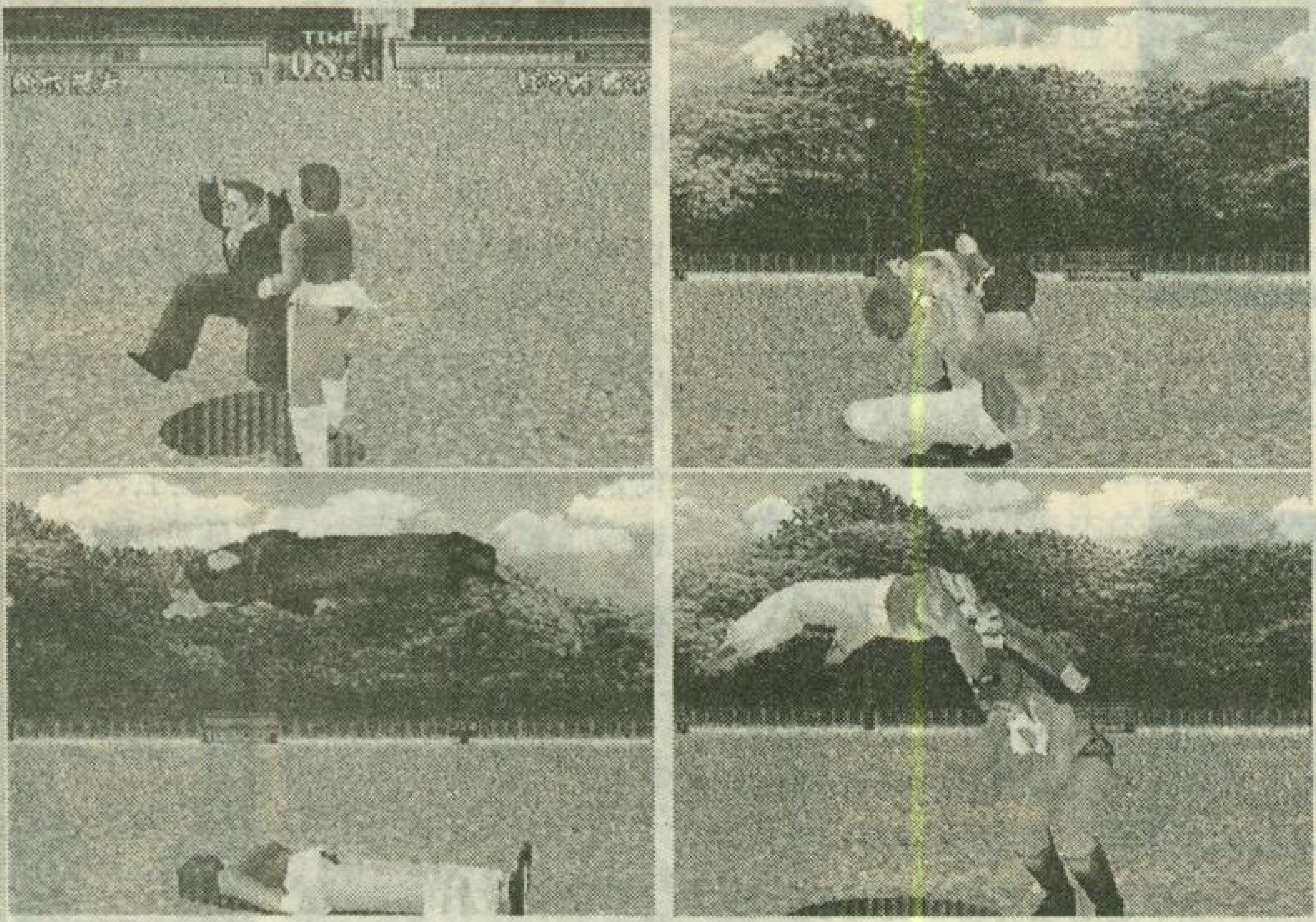
极限，3D格斗铁人苦心创造的制霸对战格斗游戏堂堂登场！

的确，『御意见无用』中的个性角色拥有无限宽广的混战能力！

从总体上来看，“AITN”仍然要算是一款比较正统的格斗——尽管其人物设定是由加濑あつし先生这位在“周刊少年 MAGZINE”中进行同名作品连载的漫画家来担当，而当诸位使用茂夫或春子游戏时是否露出了会心的（？！）“微笑”呢？

搞笑是这游戏的一大要素，这是很明确的一点。但如果仅靠此来制作格斗游戏的话，绝无成功的可能。因此应当说这是“铁人组”冒险的一步棋，搞得好，就为“御意见无用”加彩大爆冷门。实际上，这款游戏几乎可以说是史上最爆笑的三维格斗了，希望格斗时笑出声来的玩家请精神集中了！

请大家特别注意铃木茂夫夫妇。茂夫大叔有一种太空舞出场式，让你还没游戏就先笑得肚子疼；他可以双手举起绕着你连转三圈，然后与你一同晕倒在地；至于他的头发那更是一个一级大秘密呢！。春子阿姨则在格斗中时而将她多年煅练体操的功力发挥出来，只是容易过火而反遭不测。他们更加惹笑的招式动作还有很多，加之加濑淳先生的角色形象漫画设定颇见真功，以及配音的滑稽无比，这样的格斗，也真是绝无仅有了。



正如前所述，如果一味地大造噱头，那非得挨玩家的骂不可。除了铃木茂夫夫妇这一对平凡的“格斗家”（一位是公司老职员，一位是家庭主妇）之外，其他角色都很铁血，虽然年岁不大，也都有事做（不是教师就是学生，还有特工队出来再去深造的），但想必他们都是对眼下的事比较失去信心，于是就聚到一起打一打吧！哪一个不是暗藏着自已的另一面？从纯格斗的角度讲，“御意见无用”就更得打优秀了。（解秘：用春子以“←G＋K 接 K”二段技连轰茂夫几次试试！此技打无道时相当有效）这游戏的系统与“VF3”几乎一模一样，G、P、K、E 四键为本，攻击判定恰到好处，投掷技也是很丰富，必须仔细处理。详见下一页。

难能可贵的是，“御”中的每名角色，都拥有非常明显的“派别”之分：假如他长于上段（或中、下段），则在格斗中就一定能让玩家感受得很清楚。如春子阿姨是典型的下段强力，而鲛岛却不能够被防住，靠的是力量。由于是非常专业的人仕监修此 GAME，如果大家肯下功夫 TRAINING 的话，一定能够获得通常 3D 格斗所无法比拟的巨大乐趣。格斗游戏，必须苦修，某些朋友不懂。

关于此游戏的外部评价

褒贬不一。日本“FAMI 通”周刊给的分是“8、8、8、7”，以一分之差被拒之“门外”，无缘进入殿堂；“SATURN MAG.”的读者评价还算不错，“个性化人物，有些令人看不惯；而手感近乎狂热，仅对 SS 玩家来讲，是一部相当好的游戏”。香港著名的“GPM”给了它 3.56 分，是比较客观的，GPM 的批评主要集中在画面有时闪烁（瞳主场），多边形有时缺损上，对于人物设定特别是游戏的操作手感，没有也不可能有人会提出不切实际的批评——只要大家试一下，立刻可知——如果要批评，也不是这游戏吧！即使“铁人”也不过是些玩格斗游戏的高手，也许不像某些“大牌”厂商那样具有诱惑力（实际的结果往往是——诱惑力越高，玩家后来的失望越大），但土星偏偏就是能在这种情况下做出些超乎人们想像的游戏，这些游戏，需要琢磨，如“月花雾幻坛”和“MR.BONES”等。编者天师谨向各位 SS 玩家推荐这款格斗。

ANARCHY IN THE NIPPON 铁人

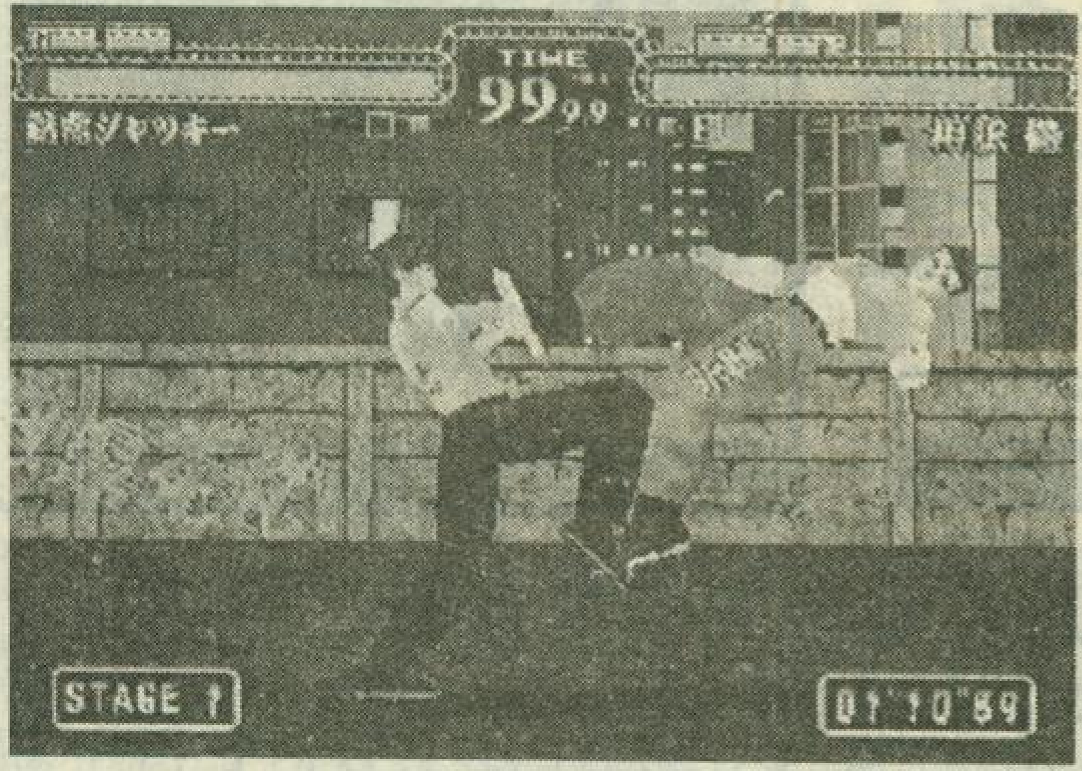


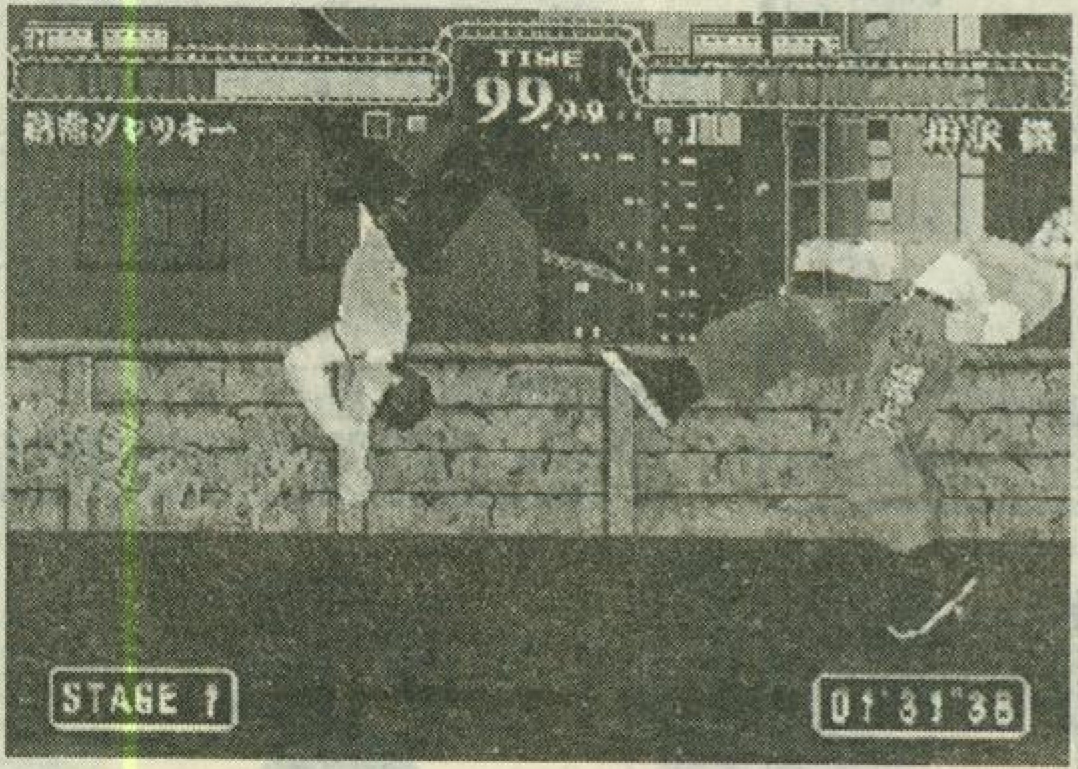


挑战那些自称“喧哗格斗”的 FTG 玄天达人吧！

“御意见无用”成为世嘉土星的专用游戏，这无疑是广大玩家今年度的兴奋点之一！

御意見無用





▲这是新宿 JACKY 的小二段(池袋莎拉更可以)——“→K 接↖K”。打五分之二管血的方法。

『御意见无用』特点一览

●人物不能跳跃。拥有多种可靠的“打架”动作，真要动手，就得如此，击飞对手后追打尤为猛烈。游戏中所有的“花架子”都是“彩”，绝非某些作品中的真正花架子。

●不允许连续快速后退(←←)。不允许一味防御，对手完全可以击溃你的防御。

●人物的连续技丰富易使出，只有痛快(注意！)没有华丽，因各角色只是有些意见，并未习过武。可善加利用下蹲冲刺(↘↘)给敌以意外打击。

●最为重要一点是“御”具备甚为精密的技未成之硬化时间设定，E 键闪避和追打(↑P 或 K) 未成时最能体会到。技成立(尤为投掷)时紧凑快速，不拖泥带水。

●火爆的 BGM，真实美丽的背景 GRAPHICS。多角度大技重放极为震憾，配以匠心独运的效果音和语音，赏心悦目。



◀总监修：吉领丰彦先生

“池袋莎拉、笨笨丸、新宿 JACKY、柏 JEFFRY”四位名人到齐！当您在游戏中正常难度将每名角色翻版之后(不限连接次数)，就能够使用以上的铁人了。至于右面的大和尚，他叫无道，具备豪快连续技，下手狠掉血多，KO 对手后当即念经为其超度，果然无道！使用条件是 HARD 以上爆机(不限连)，完成的同时还能获得与铁人对战的资格。



▲小天天曾把上面新宿 JACKY 的技巧连施两次，将大和尚完美“解决”！



▲这游戏的角色隐藏颜色非常美丽，选人时按着 L 和 R 并以 A 决定；练习模式中选人后按住下键进入，则你的指令将在屏幕上显示。茂夫被击飞，落地一瞬应该输入 G+P+K 受身了。个别人物挑拨技为←P+K+E。

全新创造出的亚矢 真是辛苦你了！

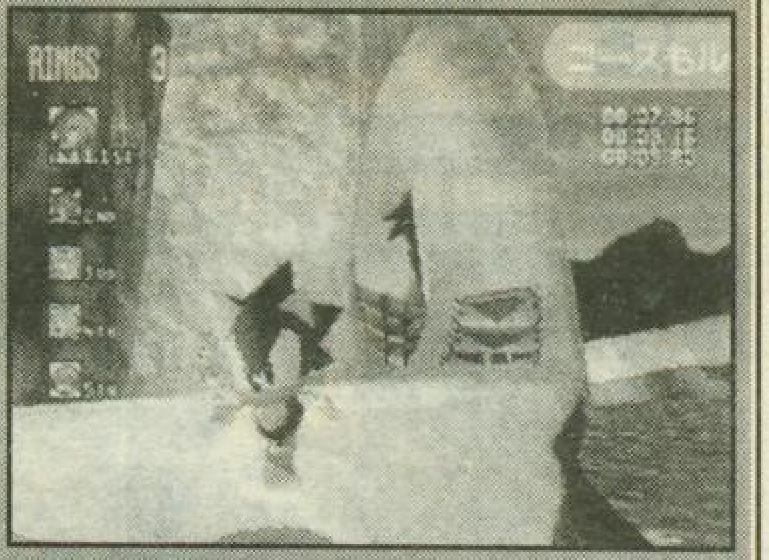
我个人(池袋莎拉)最喜欢的角色就是葛木亚矢了，所以在设定角色资料的时候，这个角色全部的动作都是我指定的。但是，再怎么绞尽脑汁，也无法展现出我心目中完美的亚矢形象。看她十足的打斗架式，就像一个老在街头闹事的不良少女，我最得意的一点，就是亚矢在被击倒后还可以起身挑拨对手，不愧是辛苦创造的女中豪杰了(笑)。首先，这个人物最值得一提的特色，是足技方面特别地强。利用膝踢及脚踢连接而成的超级连续技，以及利用手肘的灵活性比对手更早发出攻击等招数，都是亚矢常用的攻击技，她还是一名飙车族喔！再有就是格斗编辑是本游戏的卖点之一：只要你好好设定，你所喜爱的角色便会越来越强，而且，你可以使用他和自己对打，另外你也可以拿着记录和同学朋友来场对战。拥有学习机能也是本游戏的特色之一，大概读者都已见到了吧！当你完成某项条件后，便可以和有学习机能的角色对战。

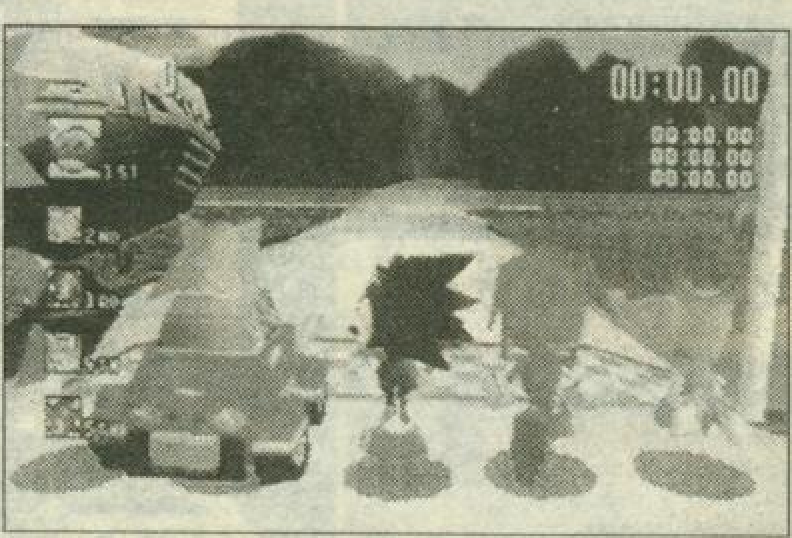
音速小子 R

偶像巨星参加赛跑

广大土星玩家期待已久的音速小子最新作——"SONIC R"，其发售日正一天天逼近，这可是世嘉公司招牌游戏人物 SEGA SONIC 在 SS 上的首度全新演出哦！看过美国"刺猬索尼克"动画片的朋友一定对其"魔术"般的速度印象很深吧！这次你也可以亲自操纵它 RACING 啦！

SS	厂商:SEGA	类型:ACT＋RAC
	发售日:97 年 12 月预定	





▲这部游戏就是要发挥全体角色的魅力，相信每个人物的特点当大家操纵他们的时候都能感受到并区分得很清楚。

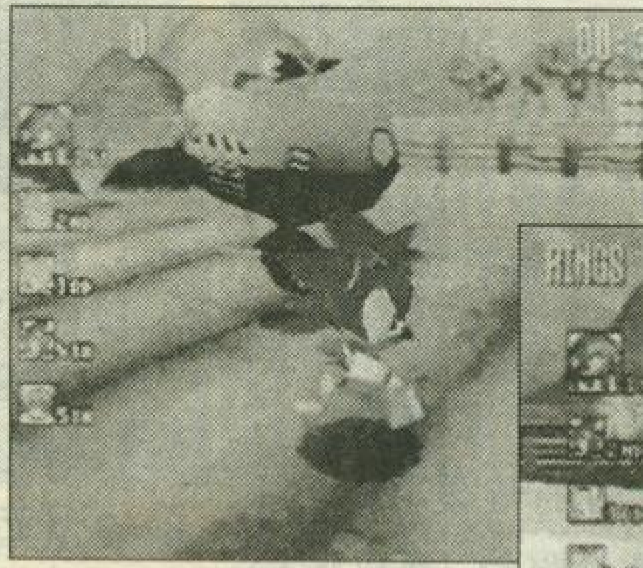


这可是专业索尼克第二弹哦！

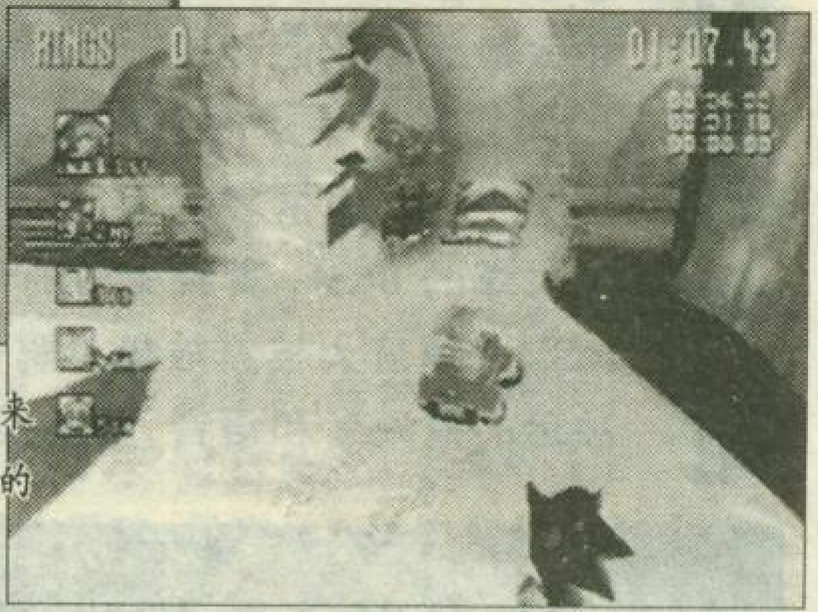
这款全三维的新类型游戏，乃是动员了 SONIC 大家族全部登场要角，展开激烈追逐战的 ACT＋RAC！！以 POLYGON 制成的音速小子 SONIC、马鲁斯、那克鲁斯等，在起伏不定、状况百出的赛道上奋力奔驰！此外像 SONIC 的"旋转冲刺"、马鲁斯的"飞行"等特殊能力也纷纷上场，帮助各位玩家们抢得那百分之一秒的胜机！而赛道攻略法可不只一种哦！看来这场既激烈又有趣的赛事，必将引爆全新魅力！！

攻略法百招尽出，赛道上分歧不断

"音速小子 R"所设计的跑道，可不是一条直线的单调赛道哦！各场地中均设有各式各样的分歧路线，供玩家们细心比较。你不仅能在赛道上获得尽情冲刺的快感，还有利用不同分歧取得领先的战略要素。利用各角色擅长的特技，找出最有利的路线、最短的路线，正是此次的音速小子的最大乐趣。这也反应出这款游戏和其他赛车游戏不同的地方。

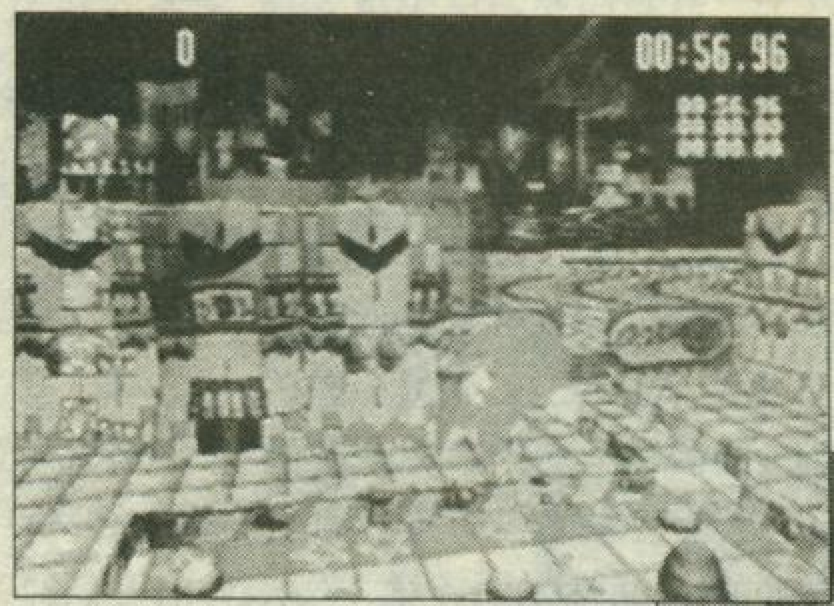


◀Dr.EGGMAN 乘座着"磁悬浮"万能车轻而易举(?!)地被音速小子超过去了！

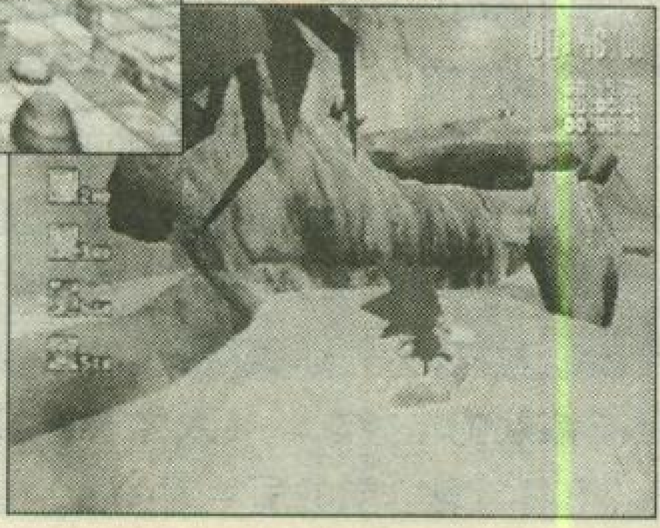


▶什么人能超过索尼克？原来是初级赛手——乘着小汽车的艾咪！倒也不能小瞧她哦！

比赛场地多变化，隐藏角色等你找



◀那克鲁兹这小子，仗着他的独门"鼯鼠大滑空"，那点障碍物根本不构成威胁。对于他大家一定要善于利用地形，发挥其空中滑行功力。



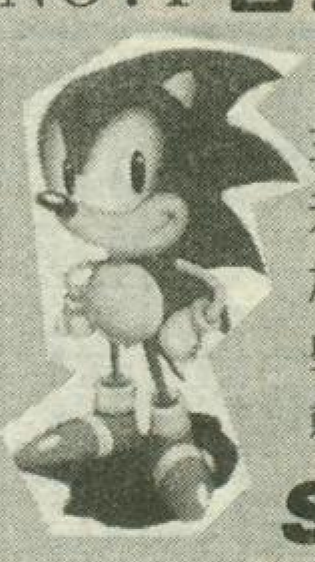
▶东京游戏展上"SONIC R"中角色的动作均衡性还稍嫌不够完美，但现在全部已经过调整，不知这音速王 SONIC 还能否维持下去他那不可一世的风头。

现在虽然还不确定有几条赛道，不过赛程中像 360 度回转道、金环、各种音速系列的宝物都将出现！还有因收集指环数不够便无法通行的地方哦！本游戏可不同于以往拼命向前冲的赛车游戏，动作要素极为丰富！另外还有无敌水晶及神秘隐藏角色，就等着玩家们用心一个个发掘出来呢！

在"音速小子 R"里，除了基本的 5 名参赛者以外，还有不少隐藏角色在哦，至于是谁会出现？又出现的条件为何？还请大家大游戏中多留意一下。在此只能公布这神秘角色之一有可能是金属索尼克，但看样子他好像不是个善良的选手，似乎专给音速小子找麻烦才是其擅长！

◻所有参赛者，全员到齐大点名！疯狂赛跑即将开始，ARE YOU READY？◻

NO.1 音速小子



大家所熟悉的本系列主角，超音速小英雄。拥有无人能及的最高速，不过加速性、抓地性就差了些。但化身成一圆，滚转冲刺的高加速是致胜关键！

SONIC

NO.2 马鲁斯



崇拜音速小子的后辈，虽然没有前者的极速，但其他性能则较优良。最大的绝招是挥动两条尾巴的飞行能力，很可能就因此发现意想不到的捷径！

TAILS

NO.3 那克鲁兹



向来都是音速小子的竞争对手，拥有不错的平均能力，而且也会滚转冲刺的绝招，再加上自己独特的秘技——鼯鼠式滑空术，想必又能突破不少障碍！

KNUCKLES

NO.4 艾咪



音速小子系列里唯一的女性角色，不过她可不用双腿跑，而是驾着爱车登场！！虽然极速稍低，但加速能力优秀又能涉水，最适合初学者使用了。

AMY

NO.5 蛋头博士



本系列中邪恶的天才科学家，乘坐大伙所熟悉的浮游蛋参赛。他不仅回转能力超高，也和艾咪的车子一样有涉水能力，专长是丢炸弹害人。

Dr.EGGMAN

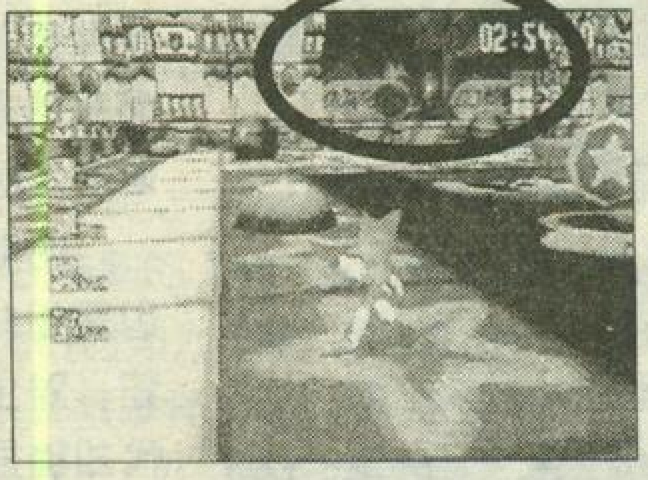


◀开汽车的十分厉害，在水面上行驶时『小跑车』的轮子会变形，就好像气垫船一般，同索尼克比起来，绝对占有优势。

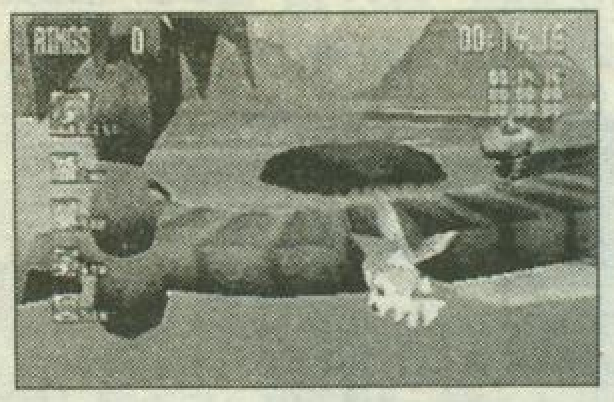
◻SONIC TEAM(索尼克小组)中裕司先生透露的讯息！◻

在由 SONIC 小组的领队兼音速小子计划的总制作中裕司先生，亲口告诉玩家"音速小子 R"完整的开发情报！"这一回初次发表画面的音速小子 R，是继前作音速小子 SS，音速小子计划的第二弹游戏，预定在 97 年 12 月圣诞节期间作为一枚重磅炸弹来发售，因此正努力地开发着。这一次负责企划与制作的是英国的一家新公司，综合赛车与动作两种类型，而创造出新一代的"竞跑动作"游戏。音速小子会冲、马鲁斯会飞、蛋头博士还会丢炸弹害人……让音速小子家族全员到齐，形成热闹又有趣的竞争型态。不但是本系列游戏创新之处，也融入了外国(即英国?)游戏风味，相信它将是一种有趣的组合。从今年春展开的音速小子计划，未来将陆续作出画面更棒更有趣的新点子，还希望玩家们多多支持。"

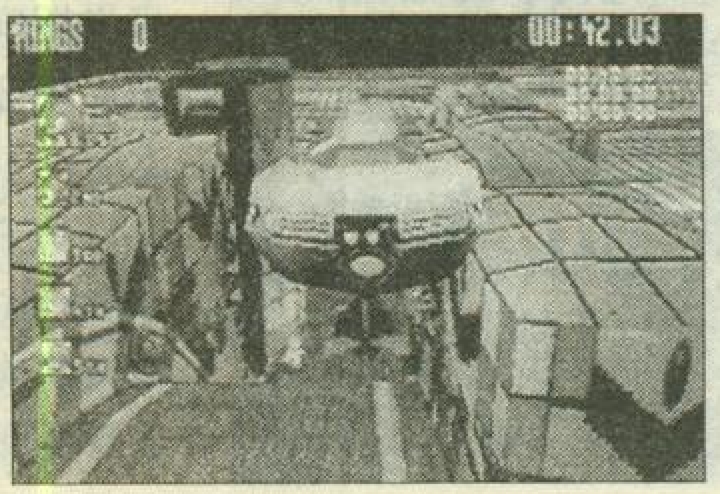




◀神奇的土星。远处的背景呈现半透明(?！)状态。这款游戏中的远景都是如此，小天天成了丈二的和尚。



▶家族中的 TAILS 实属无比可爱。



◀看上去这个大胡子还比较憨厚，但实际上他是个"比较憨厚"的整人专家。他这"浮游蛋"的涉水能力虽不如艾咪，但其"BOMB"攻击可就颇有些毒辣了，还有没有别人会这一手？

责编：小天天

救火奇兵

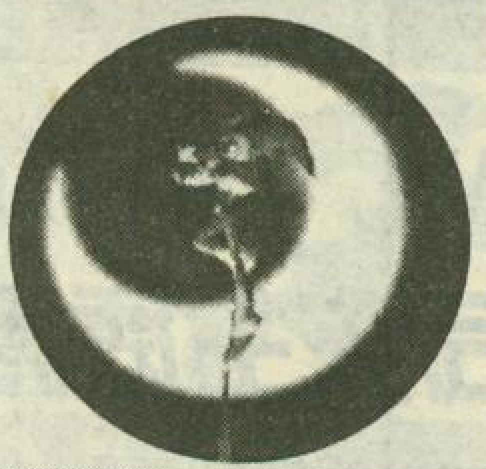
音速小组
战无不胜

如果说 SONIC TEAM 是世嘉公司家用机游戏的一张王牌，恐怕一点也不过份，除去 MD 时代的“音速小子”系列作品，在 SATURN 上该小组也是追求向往与众不同的游戏，这些作品充满新意，饱含灵感，而能够真正理解这些游戏的玩家，相信他们完全有理由说：我才是懂得内涵的 GAMER！嘻嘻！

SS | 厂商：SONIC | 类型：3D－ACT
发售日：预定 97 年冬季发售











在土星上以音速标题开场的原创游戏大约有“NIGHTS into dreams”、“SHINING THE HOLY ARK”，虽然只有两部，但是这两款游戏的分量之大不太容易被玩家接受，稍觉有些令人遗憾——幸好“真金不怕火炼”这句话给我们一些安慰，就算是一些“安慰”吧！——当小天天今日重新拿出“NIGHTS”来玩的时候，仍然被深深地感动着，就如同“铁甲飞龙 2”和“骨头先生”一般，那种完完全全干净彻底地进入游戏世界之中的美妙感觉，确是难以忘怀……

乐于给玩家带来意外惊喜的 SONIC，在世嘉土星意欲进行软件轰炸的 97 冬，必然是经过一番悉心酝酿，才得以向广大土星玩家、以及一如既往支持喜爱土星的朋友奉献出这款超新概念的、以“救火”为题材的心意大作 ACT。

这样题材的游戏，对 SS 主机性能就提出了更高的要求。“炎”之表现好坏甚至直接影响到游戏的成败，以前小天天向大家介绍过“由于 SS 没有 3D 半透明机能……”等的话，不知现在是否到了要收回的时候了。在“Burning Ranger”这款游戏中，说是启用了 SS“平常极少用到的半透明机能”，从画面上看，对于火炎的表现倒是可以看出“透明”的感觉的，然而对于人物等在灾害现场的墙壁、地面上的影子，采用的是何种表现方式，小天天尚不得而知。

但是可以 100% 肯定的是，“BR”将会使所有人为之精神一振，犹如在目前游戏的海洋之中，感受到一丝清凉的气息(？！)。

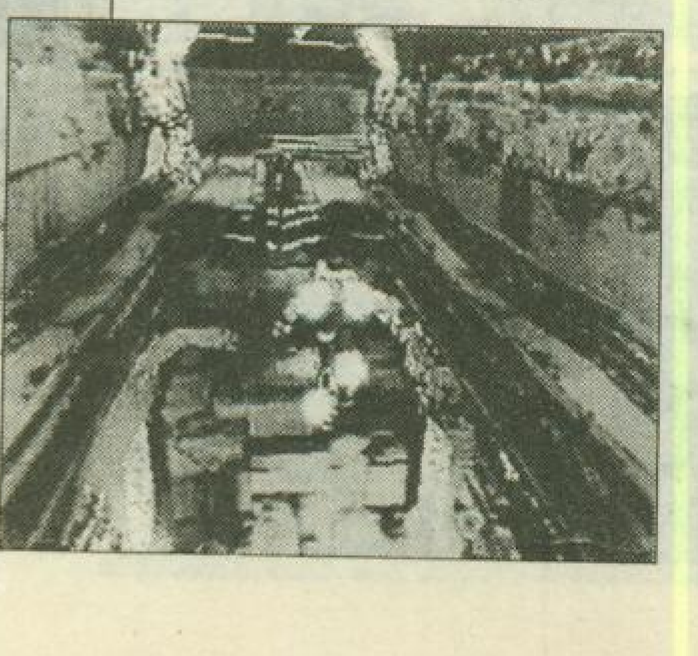
责任编辑：天师

SONIC TEAM 的作品很讲究游戏性和操作感！

在我们所憧憬的未来“现实”世界中，多起大规模的火灾，疯狂地吞啮着人们的生命。SONIC 小组又围绕着这个“炎”之氛围，来追求游戏的真实感。当玩家游戏时，应当会有身临其境之感，在灾害地扑火救人时的那种紧迫感，甚至使人窒息。主要通过光、声来表现。至于操作感，就可以联想“梦精灵”这个游戏了，两个字，“爽快”——压倒性的爽快。多种动作的配合才能完美地结束战斗任务。



◀可以看出土星在“光”的表现上接近 PS 了，但“影”的表现仍不尽如人意。



▶建筑被大火烧得一片狼藉。然而“救火奇兵”的任务还要继续紧张地进行着。

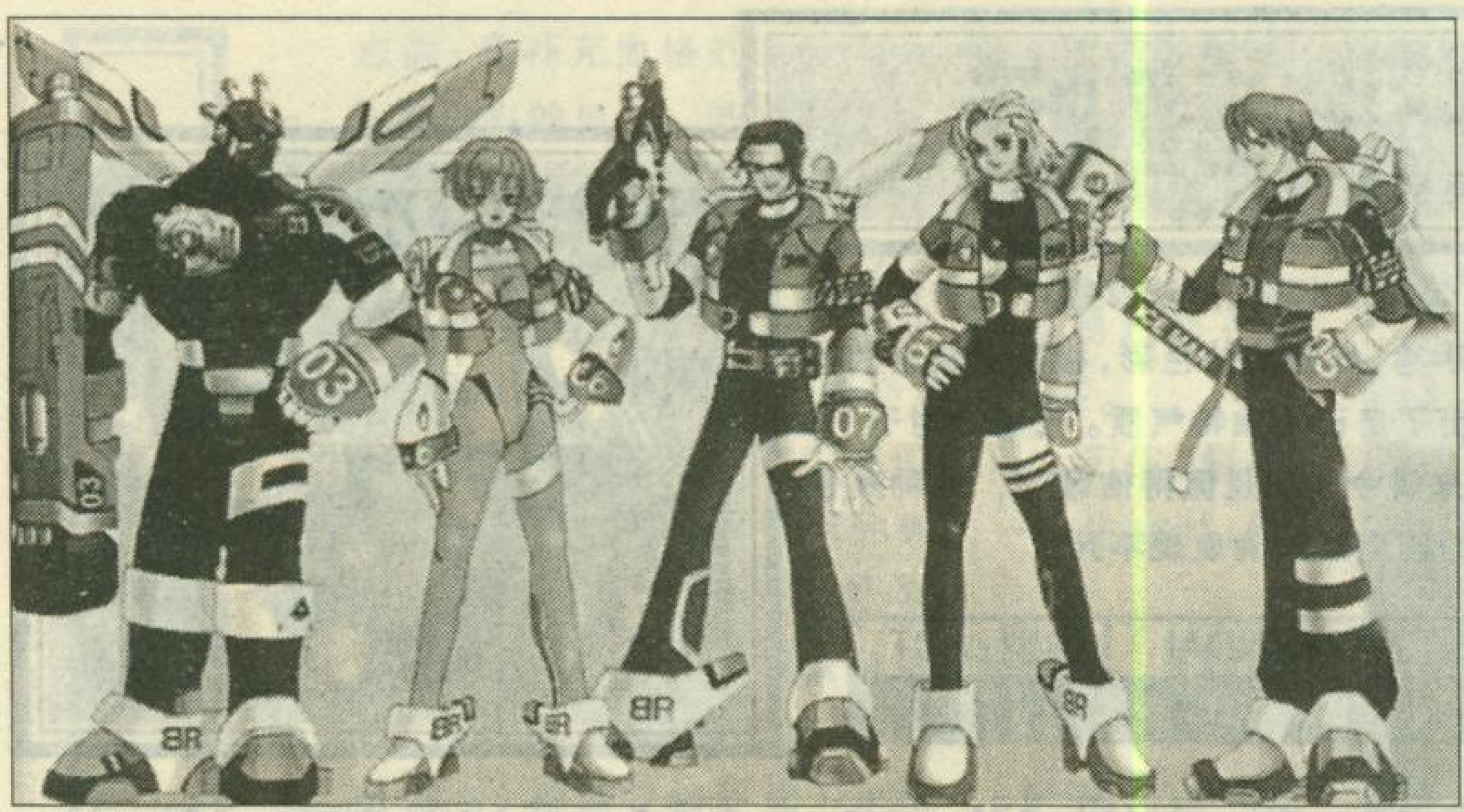
似乎就在不久的将来，随着科学技术的进步，人类的生活条件更加优越，随之而来的是人们生存环境的急剧变化……

明非今比。火灾也是如此，且愈发猖狂，对生活在美好时代却稍显脆弱的人们来讲构成了极大的威胁。就在这样的舞台上……

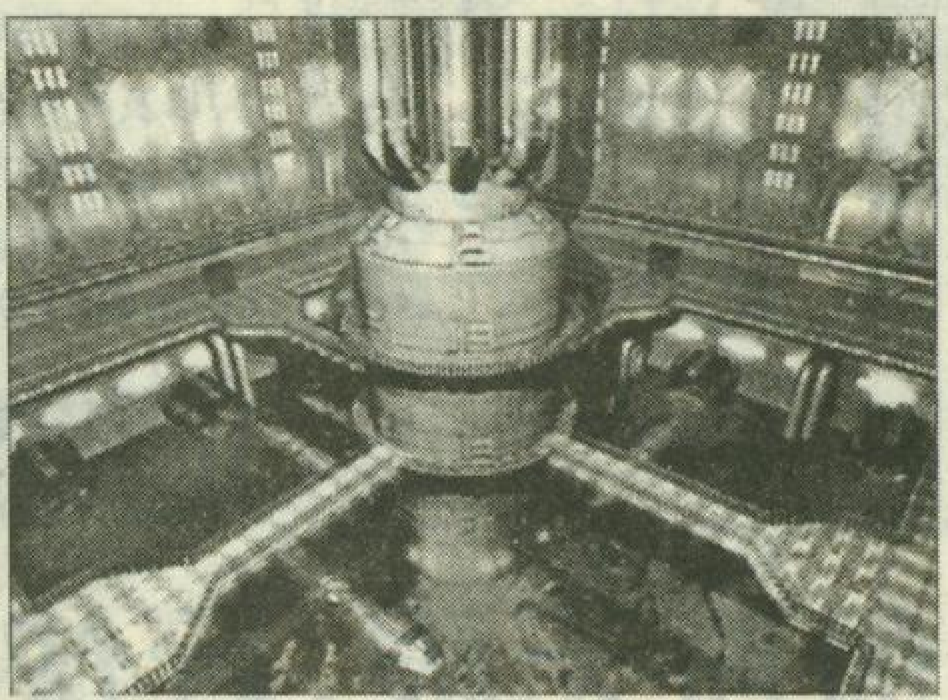
有关一支名为“BURNING RANGERS”的特殊消防小分队的故事展开了！！



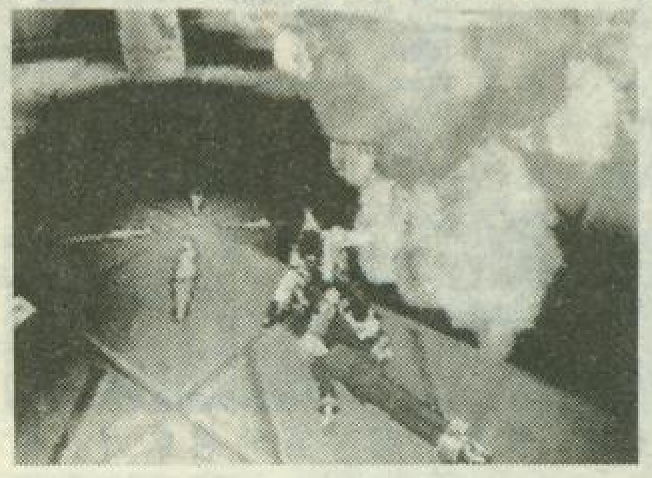
未来时代，救火奇兵英姿无限！



▲(从左至右依次为)●罗德曼，来自非洲大陆，故特别喜爱自然界的生物，他是现时“BR”小组的领导者，头部和胸部的铁甲就是因为青年时代救火时受伤所致。●蒂莉丝自小在政府的福利院里长大，因双亲都在一次火灾中遇难了，颇具爱心的她毅然加入“BR”小组。●阿马巴尼，生性天真烂漫，他向以直觉第一为行动准则，在小时候一次重大火灾中，有过冒险帮助消防队员的经历，那年他才10岁。●帕顿，13岁时父亲在初代“BR”小组的一次行动中不幸以身殉职，她头脑明晰，冷静沉着，性格随和，是个谁都可以信赖的女性。●菲尼克斯，既冷又酷，他于行动中却很有一套——头脑中始终将“生命”二字摆在首位——为了能够救出更多的人！练就一副超级灭火本领，无人能敌。

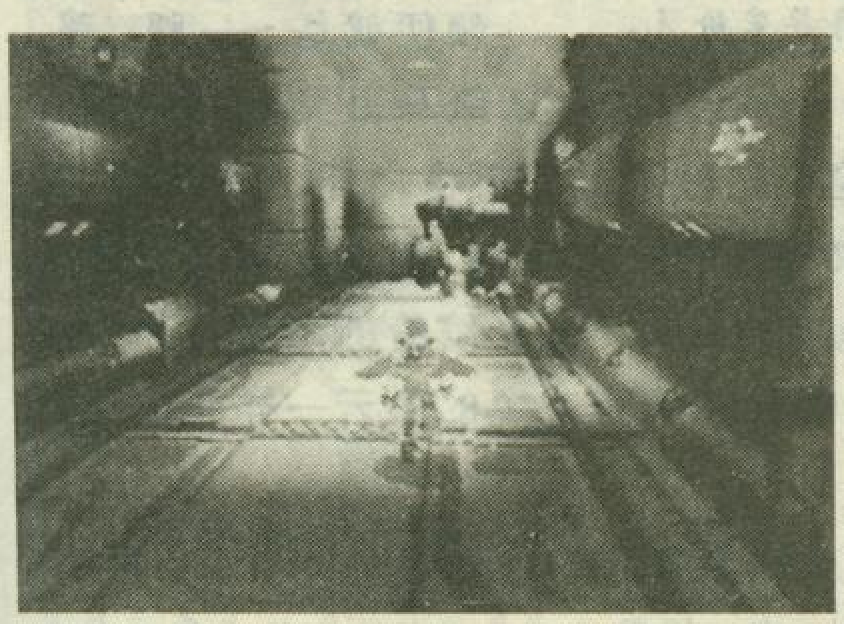


比救火更重要的是救人。断壁残垣的灾害现场，火势未尽，坍塌之处下面也许还有生命，将他们一一救出，并奋力突破重重障碍，送至安全地带，就是“BURNING RANGERS”的崇高使命。“博爱”——乃救火小组各成员共通的宝贵品质。

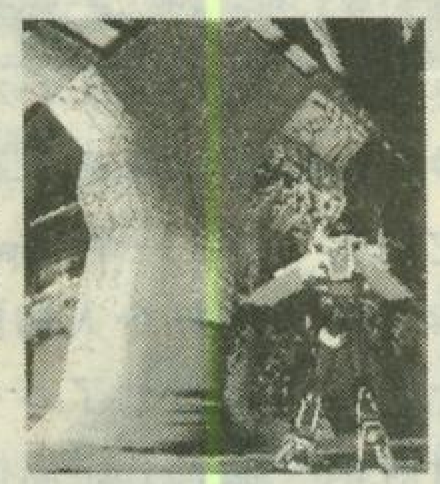


救火奇兵，困者放心！

火灾发生现场是由3D多边形构成，迷宫一般！



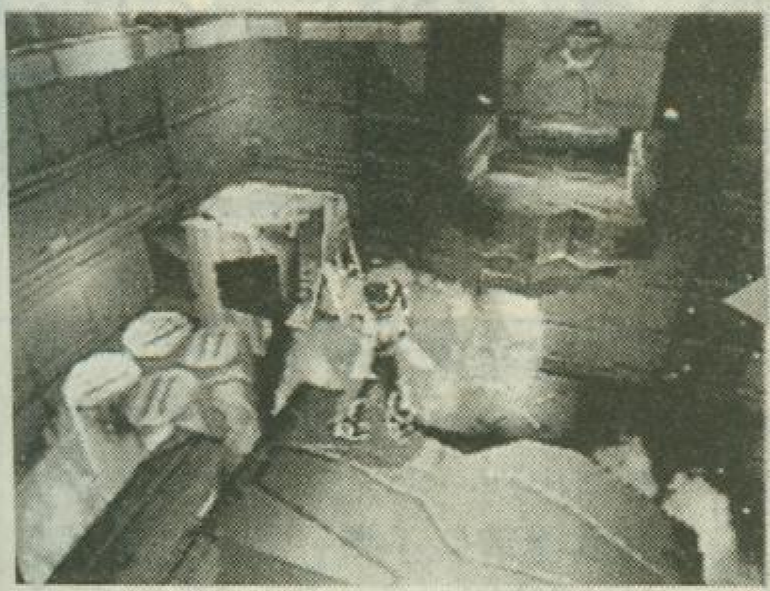
◀前方是个什么东西？那就是暴烈纵火机械人！



▲壁面光源处理。

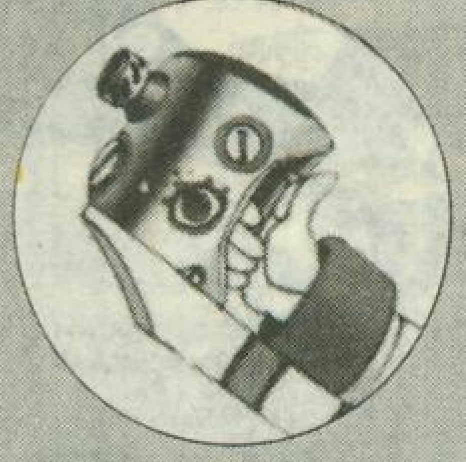
在这样即将崩坏的场地中，处处都存在着危险，火焰就是敌人，它噼哩叭啦地不分你我见人就烧，BR们不仅要穿行于地形复杂的建筑物之间去扑火、救人，还要腾出身手去对付那些已经暴徒化的机器人的突然袭击，实属难能可贵。所以勇士们不仅都装备有先进的武器(即是灭火器)，更是人人必备“NAVIGATION SYSTEM”——导航系统，就怕迷失方向。如此一来也方便了玩家的行动，越是进入迷宫状地形，利用该系统就越容易到达目的地，只是耳机中传来的那些指明去向及如何完成任务的日语，大家能听懂几句呢？不过只要抱定必胜的信心，“爱拼才会赢”嘛！

全情投入的爽快感源自相对复杂的操作！



▲在某处地形突然下陷的边缘部分，“BR”鞋将自动探知地况，并施放推动力强迫角色跳跃，值此大好时机，玩家只须连按跳跃键即可实现二级跳跃飞行。

要说这些奇兵的装备可是真够先进的。他们每个人都装有两对空中飞行推进器，一对在背上，一对则加在特制的“BR”鞋上，于灾害处飞行时如入无人之境。玩家对于其基本操作法分为“走行”、“跳跃”、“攻击”。火场3D空间地势高低起伏不平，地面时而崩陷，大火肆虐喷出——根据态势，玩家的行动要有所变化。跳跃中与方向键组合的话，角色可做出前转、侧转、回转等多种动作。请注意：一味地乱冲是很危险的！



B键为攻击。队员们手持的是各具特色且与自身条件相符的灭火器。这是LEAD·PHOENIX的超级灭火器兼打击意外敌人的武器。如果连按B键就能发挥其最大威力。



这样的游戏细微操作是必需的，SEGA HSS－0137则正好发挥威力。在全3D游戏中ANALOG的乐趣要远远大于赛车类，此类型的游戏SS上还较为欠缺。

魔法草蜢

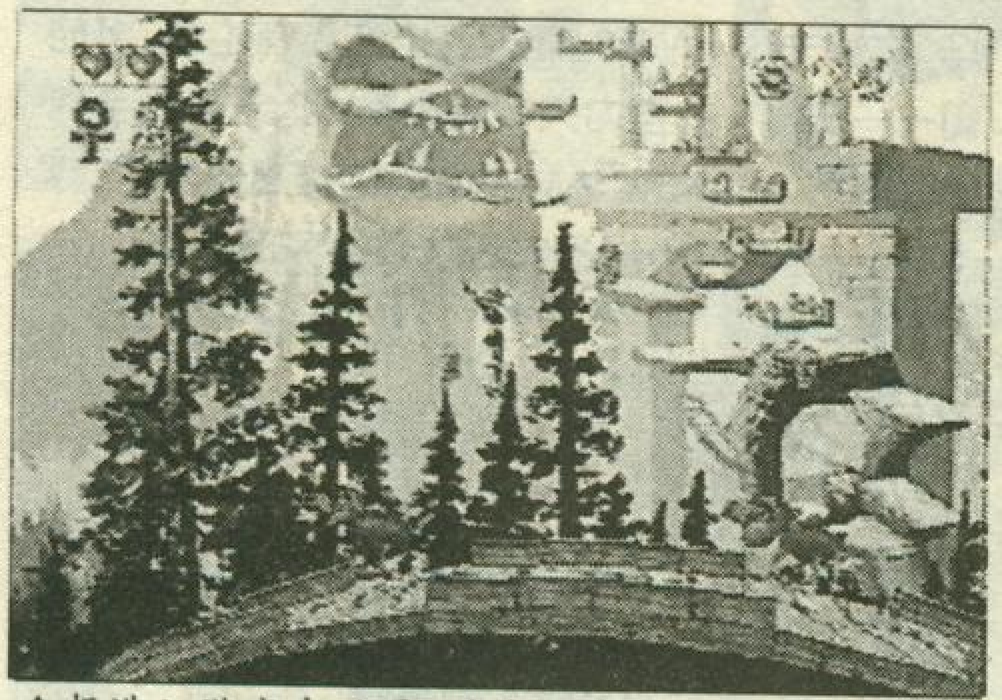
真实虚幻
完美统一

由 BANDAI 公司推出的《魔法草蜢》，用卡通的形式，以及夸张的手笔，极鲜丽的色彩，极富想象力的构思，积极地显示出了自己的独特气质。无论是对于 PS 还是 SS 的玩家来讲今作均是值得信赖的，那种爽快的操作性、一流的速度感的确表现不凡。



PS、SS	厂商：BANDAI	类型：ACT
	发售日：不详	

惊奇无限，赶快进入唯美的童话世界中！



▲想进入游戏中世界，首先要有丰富的想象力。看见后面的怪物山了吗？不久你就会钻进去的！！



▲整个游戏中有着许多风味各异的童话世界，无论是神秘的森林木屋还是天空都市都将异采纷呈。

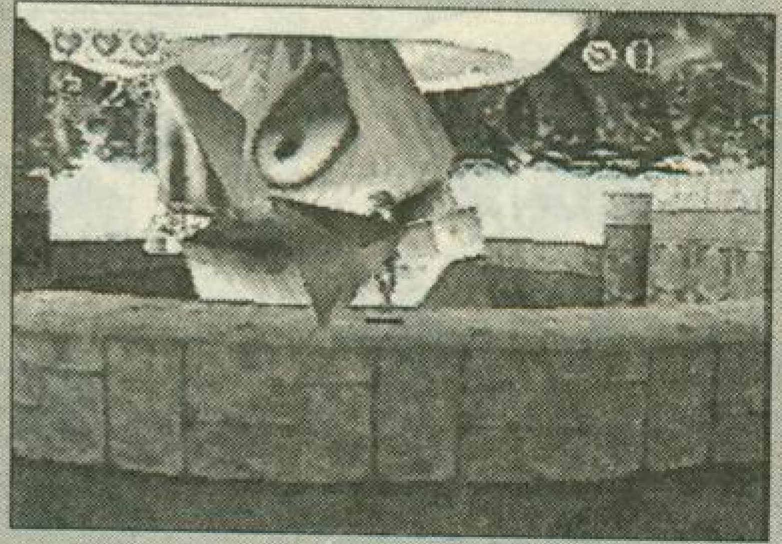
《魔法草蜢》是在 PS、SS、PC 均有登场的游戏。它以其较为简单而又传统的故事情节，使玩家可以迅速地参与并且溶入其中。你一定会有似曾相识的感觉的，因为你童年一定在梦中有过此种经历。你绝不会忽略，游戏中时时传入耳畔的多首极美妙的乐章，那的确有着“画龙点睛”的味道，再伴有动人的音效足让你感觉到它的魅力所在；当然，操作的简单顺畅，使你畅快淋漓，但技巧性强，却又给你带来巨大发挥空间。

另外，画面的效果更是精彩，景物的亲切感十足，而且会随着方位的转换而改变光影效果，这足以看出 BANDAI 公司的精雕细凿了。

始初，赤手空拳的你所拥有的唯一本领便就是——踩，踩，踩！一个 copy 自 very very 经典的《超级马里奥》中的绝技，同样令人陶醉在冒险中。除了过关斩将之外，《魔法草蜢》还设计了不少让玩家兜风的娱乐活动，比如：弯弯曲曲的暗梯，让你体会到速度的魅力；五彩缤纷的魔法让你大展身手。总之，今作的感觉就像游戏中的彩云一样能把玩家的心弹上天空……

文：刘清涛　　责编：PERFECT

对付三大 BOSS 的通关技巧



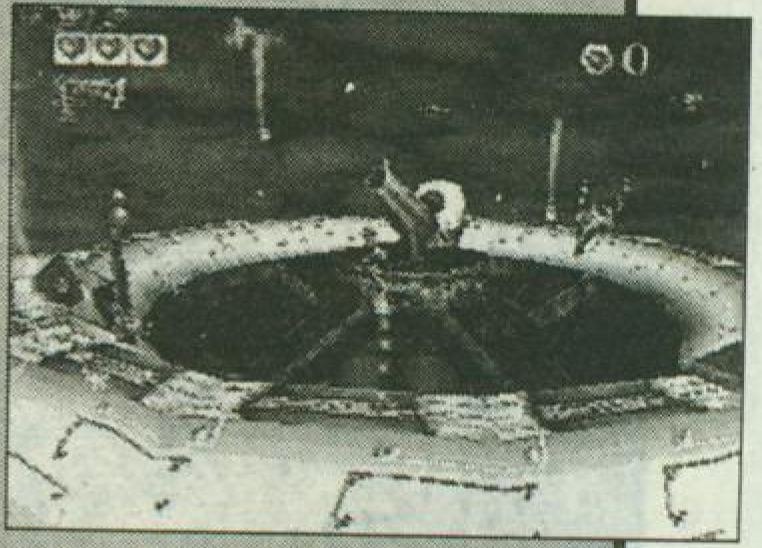
BOSS 1 通关方法

利用杠杆的原理，踩杠杆高的一端，把火球投向怪物，记住要打三次即可胜利。注意：1·要躲避怪物的进攻和地形断裂处。2·注意攻击后，反向到断缝后，再向回跑进行下一次进攻。



BOSS 2 通关方法

先打开阀门，给热气球充气，然后利用球的弹性升高自己，最后踩怪物五次即可将其击毙。注意：1·进行围绕奔跑时应顺时针（从上向下），以便跨过电锯。



BOSS 3 通关方法

当拾起天空中的五颗宝石，便可出现一个光环，穿过它，能给武器装填子弹，然后踩动齿轮，调整靶心于怪物发弹。注意：1·在敌人受到几次攻击后它的子弹射程会变得很长。

宝物系统

血滴：是补充血格的主要物品，受一次伤害血减一，出现不多的血滴，要仔细寻找（尤其在后段游戏中）。

血格：血格代表玩家目前的生命状态，处于正常状态有二个血格，这项宝物出现极少，不易发现（努力吧！），每找到一格，血格上限会增加一格。

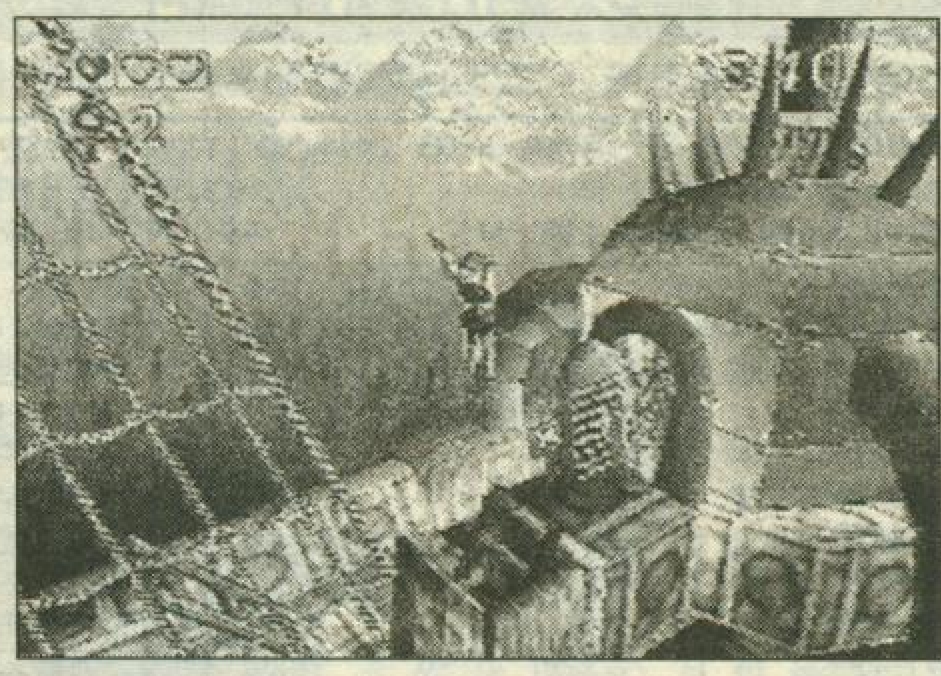
钱币：场景中处处都有闪光的钱币。记住，集齐300枚可得到加命一条。但当你失去一次生命时，你的钱币就随之消失，从零开始计算。

储钱石：中心呈红色或紫色的特殊道具，分别存有5枚、10枚或25枚钱币。

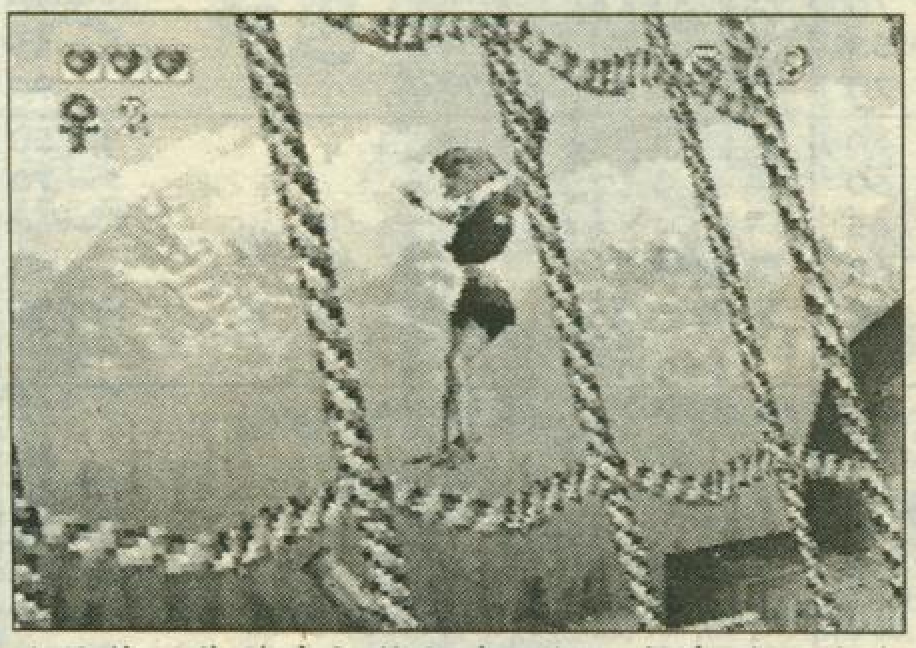
复制石：得到它则屏幕上出现‘×2’的显示，在它的有效期得到宝物加倍，因此要好好把握。

钥匙：用来开启暗道，取得隐藏钱币。

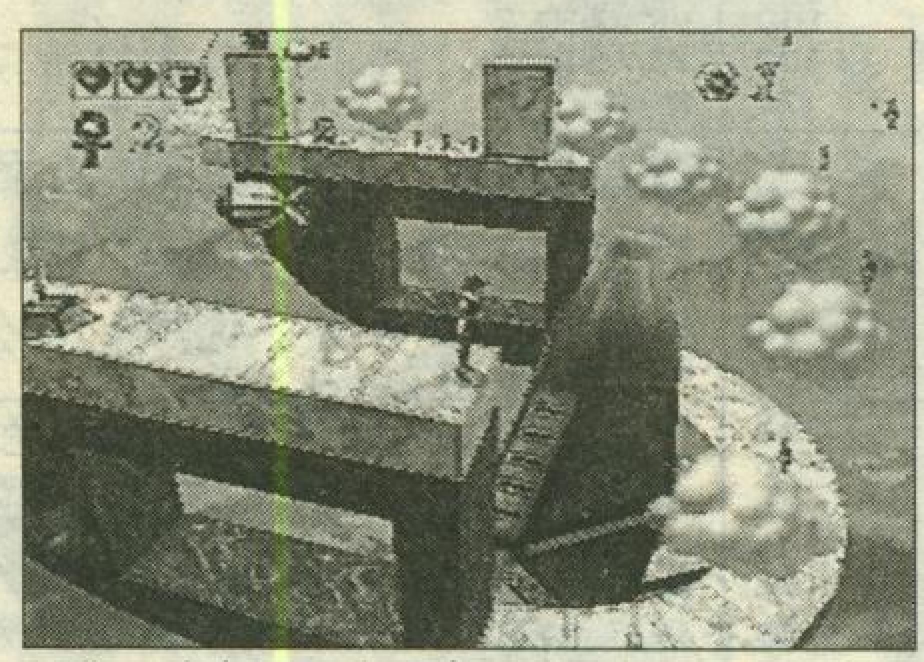
护身符：可使角色全身无敌的稀有道具！



◀跳跃是游戏中的第一要素。另外顺便提一句，笔者是在PC上用键盘通关的。



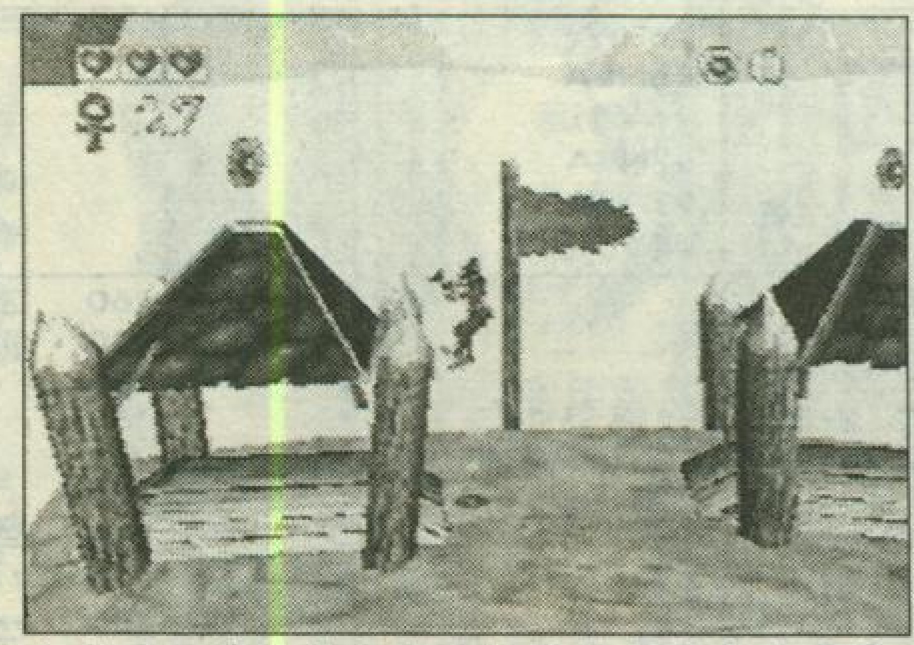
▲虽然不能随意切换视角，但一般来讲还是能适应玩家需求的，而且画面往往能很好地表现出紧张感和速度感。



▲鉴于笔者跳跃能力有限，故选用的是女魔法师，如果你是高手（脚）的话，自可选小丑而通关之，但普通玩家可要三思而后行。



▲杀敌定要以“因敌而异”为原则，比如第七关，有一种恐龙，它是不怕踩的，因此还是走为上策吧。



▲对于玩家来讲血格的数量自然是多多益善，不过附加血格可不像房顶上的钱币那么好那拿，的确要用上一番心思。

通关密码张榜公开

第1关：	EJAAGCAI
第2关：	ACIAAIIE
第3关：	NEIEIBIJ
第4关：	PEIAIBBA
第5关：	OMIAINJB
BOSS：	LDCACLEE
第6关：	FEIIAJPI
第7关：	PAIAJNCB
第8关：	EMAIALEK
第9关：	ALACBCFE
第10关：	EPIIALBK
第12关：	AJACBANI
BOSS：	FDIIALCK
第13关：	AKACBANM
第14关：	FFIIAKDK
第15关：	EIAIAKAE
第16关：	EJAIAJIM
第17关：	KCCACBFA
第18关：	EMAIAJBM
BOSS：	AFMCBBAJ

变身系统

青蛙：发生在第五关中，跳跃能力会大幅度提升，但速度会降低。

犀牛：发生在第八关中，它的移动速度快，但跳跃能力差。头上的角可作为攻击武器，连巨大的恐龙也不惧怕。

乌龟：发生在第十关中，可想而知没有什么显著的特点了。

飞龙：发生在第十三关中，以后还会出现的，它可以在空中自由飞行，遇到了敌人和障碍物，则可喷火（很厉害的），也可步行于游戏中。这是几种变身中笔者认为是最有价值的一种。

寻找宝物

寻找宝物已成为吸引玩家的一种常见手法。

本作中的宝物按隐秘的程度可分为三种：第一级宝物存在游戏的主线上，垂手可得，根本不用特意寻找；第二级宝物就要小心些了，常存于分支路线上，例如：第六关的第二座断桥，由中间的沙泉上到最高处时，便得到护身符。第三级宝物就更为稀有，更具隐藏性了。例如第五关，进入第二个蘑菇门，先从一个蘑菇底部左侧取得钱币，再到右侧去拿一个即时出现的钱币，随后，在那个蘑菇上就会出现一把钥匙……总之，今作的可玩性相当强，如果那你想把血格攒到七八格也并非不可能。

北京腾达游戏

以低价格为广大闯关族服务

本店重开二手货市场，代卖收手续费 15% 降为 10%，代卖机种不限。并可邮购，具体事宜电话垂询（并欢迎广大缺“铁”玩友光临）

土星机（四通）1300 元 保修半年 送电源（110V）邮费 150 元		台湾机板双制世嘉机	240 元 邮费 45 元
GAME BOY 手掌机（赠卡）	395 元 邮费 30 元	N64 送一盘卡（原装）	1590 元邮费 100 元
GAME BOY 超薄手掌机（赠卡）	490 元 邮费 35 元	索尼机（电源）	1500 元邮费 100 元

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
文字类	太空战士（中文）	170	大航海	85	风中奇缘	70
	新乞丐王子（中文）	190	大航海（中文）	135	石中剑	140
	信长野望霸王传（中文）	135	太阁立志传	120	封神榜	190
	古代封印	90	大富翁（中文）	135	阿 Q 连环炮（中文）	150
	三国（合卡）中文	120	皇帝财宝	110	亚瑟传说（中文）	120
	梦幻模拟战 Ⅱ	85	信长野望	115	三国＋信长野望（中文）	160
	沙丘魔堡	40	梦幻之星 Ⅳ	75	忍者武雷传说	90
	众神遗产	90	新超级大战	110	中文光明与黑暗	135
	光明十字军	80	悟空外传（中文）	100	中文吞食天地 Ⅲ	198
格斗类	幽游白书	60	摔角擂台赛	70	七龙珠	50
	16 人街霸	140	VR 战士 2	70	七龙珠（原）	70
	豪血寺一族	100	龙虎拳	55	十二人街霸	55
	真人快打 4 代	70	侍魂	70	饿狼传说 24M	90
射击类	空牙		沙漠风暴 2	50	机械战警	50
	真实谎言	60	沙漠风暴 3	60	原子战士 Ⅱ 代	70
	越空狂龙	55	异形战士	45	异形	40
	魂斗罗	55	骷髅行动	65	雷电传说	50
	毁灭警官	55	火枪英雄	55	冲破火网	50
	终极战役	50	鲛鲛鲛	35		
动作类	格斗四人组 3	65	战斧 4	50	唐老鸭大冒险（24M）	60
	音速 2	35	蚯蚓 Ⅱ	60	加菲猫	50
	音速 3	45	忍 Ⅰ	25	七喜小子	40
	音速 4	45	忍 Ⅱ	40	蜡笔小新（原）	80
	音速 5（3D）	70	复仇者	65	罗宾汉	50
	丛林冒险 1	45	鸟人战队	45	变形侠医	70
	丛林冒险 2	55	X—MAN	50	杨家将	135
	玩具总动员	70	阿拉丁	50	水浒风云录	155
	狮子王	60	武士魂	45	战斧 Ⅰ 代	25
	漫画地带	55	割喉岛	45		
	战斧 3	35	侏罗纪公园	45		
体育类	疯狂赛车	40	96FIFA	55	篮球飞人	45
	顶级赛车 2	40	96NBA	55	台球传奇	40
	摩纳哥赛车	40	96 奥运	45	VR 赛车（原）	110
	机车王 2	40	97NBA	70	邮费每盘 15 元	
	机车王 3	45	97FIFA	70	两盘 20 元	
	F1 赛车	45	实况足球 Ⅱ	55	三盘以上 25 元	

GB	内容	价格
25 合 1	（幽白、95 格斗、97 足球）	160
15 合 1	（杀手学堂、饿狼、阿拉丁）	140
15 合 1	（侍魂 3、大金刚 3、逃狱金刚）	160
28 合 1	（95 格斗王、武士魂 3、蜡笔小新、格斗中国人）	150
9 合 1	（第 2 次机械人大战、吞食天地、信长野望）	165
10 合 1	（撒尔达传说、鬼神降临 5 代、三国中文 3）	170
13 合 1	（武士魂 3、斩红郎、七龙珠 Z）	160
15 合 1	（大金刚 2、95 格斗、机械人大战）	150
26 合 1	（97 足球、玛利兄 4、洛克人 3 代）	180
10 合 1	（95 格斗、三国志、大战争）	160

本店推荐 GB10 合 1

10 合 1（口袋妖怪，风来西林，95 格斗王，洛克人 5，三国中文，第二次机械人，圣剑传说，太空战士 Ⅲ，赛尔达传说，魔法骑士 Ⅱ）可同时记忆，而不丢失记录 198 元

单卡

'96 格斗之王	80 元
中文三国	65 元

次世代配件

配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
土星大摇杆	320 元	60 元	土星格斗速发手柄	80 元	20 元	土星组装手柄	35 元	15 元
土星记忆手柄	250 元	30 元	PS 记忆卡	90 元	15 元	土星六分插	220 元	15 元
土星专用制转	85 元	15 元	PS 原装手柄	100 元	20 元	PS 双遥控手柄	200 元	15 元
土星遥控手柄	285 元	20 元	PS 组装手柄	50 元	20 元	土星方向盘	430 元	35 元
土星金手指记忆卡	140 元	20 元	PS 制转	100 元	15 元	土星 3D 手柄	240 元	20 元
土星原装记忆卡	250 元	20 元	世嘉 MD 组装机电源	50 元	免邮费	超任组装手柄	35 元	15 元
土星组装记忆卡	140 元	20 元	220V 转 110V 电源	50 元	免邮费	GB 皮套	20 元	15 元
土星加速卡二型（对应火热火热 7）	90 元	20 元	GB 手掌机摇杆	25 元	免邮费	GB 对打线	20 元	15 元
土星原装枪	180 元	30 元	世嘉手柄	15 元	15 元	土星透明手柄	60 元	15 元
土星记忆卡、加速卡、金手指四合一	160 元	15 元	GB 放大镜	25 元	15 元			
土星组装光线枪	80 元	30 元	土星原装手柄	100 元	15 元			

土星原装碟

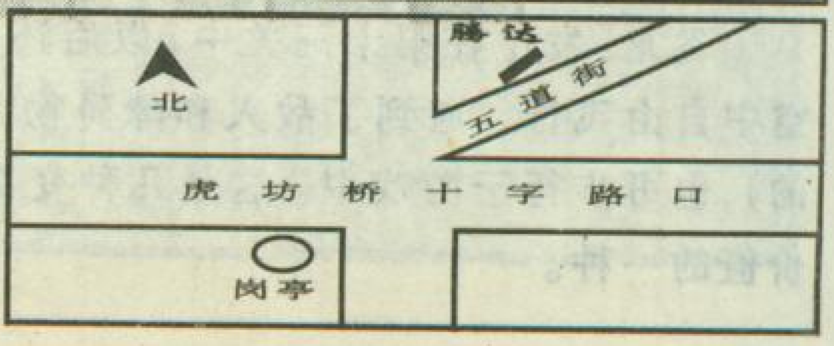
游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
VR 战士 2	90 元	索尼克合集	90 元	樱大战	180 元
梦精灵	90 元	VK Kids 版	90 元	豪血寺一族（送原装卡）	400 元
世嘉拉力	90 元	电脑战机	90 元	97 世界杯	300 元
96 足球	90 元	东京番外地	90 元	幽灵 8CD	500 元
VR 特警 Ⅰ	90 元	VR 战士对格斗之蛇	90 元	春风战队	300 元
VR 特警 Ⅱ	90 元	快打刑事	90 元	邮费每盘 15 元 两盘以上 20 元	

超任带节目一级软盘每张 3 元，邮购 30 张起邮，邮费 20 元，目录每份 5 元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号　邮编：100050

电话：(010)63153732　联系人：杨诺宾

注：乘车路线：可乘 6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路、25 路、45 路到虎坊桥站下车。



上海曾氏实业有限公司

GAME　　CLUB

批发—零售—维修—邮购

24 小时热线：64601318

享受实惠来曾氏

批发：对外地客户及创业者提供一流商品，价格特优。
零售：PS、SS、N64、MD、小霸王应有尽有，千余种软件任您挑选。
中古市场：大量收购及买卖二手商品让您花小钱也过把瘾。
特色商品：代理推出街机转换板，让机房老板小投入大产出。
特价市场：松下 3DO 680 元，超任套机 1350 元，游戏卡 30—60 元，部分软件 5—10 元，拷贝 3 元。

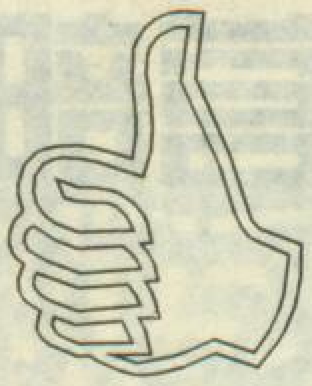
特邀冯亮维修中心 应广大客户要求，更凭借强大技术实力作后盾，公司维修中心专修土星 SS、索尼 PS、松下 3DO、机皇 SNK 等高档机种。

本部配件齐全、进口原装光头、主板、付板、电机、电源板，并收购坏旧次世代专机。土星、索尼、改装 IC 直读，任何国产软件都能运行。本部兼修进口及国产 LD、CD、VCD。本公司特聘一流技师，对维修主机发放跟踪卡。

维修中心地址：虹口区乍浦路 173 号 206 室（四川北路三小内）
联系人：冯亮、胡小姐
电话：63069440—8228　BP：62188218—64631　手提：1391916321
公司总部及杨浦接修点：杨浦区靖宇中路 2 号 15—17 铺（营口路环球公司旁边、靖宇药房对面）
电话：65337491　BP：62581600—1726　54888—534615　联系人：曾先生、金先生
公交：22、218、137、77、502、813、115、103、863、874、841、142、118、212 可达
（注：外地客户可从上海火车站北广场坐 115 路至终点站，沿靖宇路往营口路方向直达本公司 邮编：200093）

你有坏机我来修

福州　益平



次世代专营

N64 位机、光盘机（可直看 VCD）
原装索尼机（直读、配手把、AV 线、电源线）
原装土星机（直读、配手把、AV 线、电源线）
超任（美版机）+ 博士 7 代（配双火牛）
超任光碟机（配全套光碟 5 张）
GG 彩色世嘉手掌机（配原装卡带）
GB 任天堂手掌机、GB 超薄手掌机（及各种配件）
世嘉机、世嘉光盘机（送原装光盘）
各种宠物蛋、宠物表
以上各机种均有周边配件。

选择益平，您真聪明！

地址：福州市 817 中路 792 号（工人文化宫边）
邮编：350004　联系人：潘建平
电话：0591—3281528　手提：9007684
　　　0591—3257990（晚上 9 点后）

汉口德利

汉口德利游戏机专卖店是武汉地区经营次世代游戏机的专业商店，长年面向全国邮购，批发价供应土星、索尼、任天堂 64 位机、N64 光碟机、超任 16 位机、博士 7、GB 手掌机等高中档家用游戏机及各种软件，周边设备、品种齐全，常年聘请专业技师维修次世代游戏机，优价供应零配件。
（土星 JVC 光头，三洋光头，索尼机光头有售）

庆祝街机部开业
创一，新一代 UN，重嘉 2000，永益 200 街机管理器，现场演示，优价酬宾

独家经营

1）DL—Ⅰ型专用激光测试仪，（附常用参考数据）特优价 168 元/台
检测土星，索尼机激光强度，维修人员好帮手，用过都说好
2）DL 高级润滑脂，（附保养常识）特优价 18 元/盒
土星、索尼机机械部位润滑必备，定期更换，保养机器其寿命至少延长三分之一。

我们的承诺：选中德利，使您满意。

本店地址：武汉市汉口江汉一路 92 号　电话：027—2777116
街机部地址：武汉市前进一路 162 号　电话：027—5425520
联系人：张德干　　邮编：430010
外地客户来议：汉口新火车站乘 533、7、38 路，南京路下车，步行三分钟即到。
武昌火车站乘 507 江汉路或南京路下车均可。

广告

北京金太阳游戏精品店

买的称心，用的放心，玩的开心。

因广告时差，本店主机价格，请随时来电（店）咨询。

北京金太阳邮购部： 因篇幅有限，其它商品价格，请参照十月份广告。

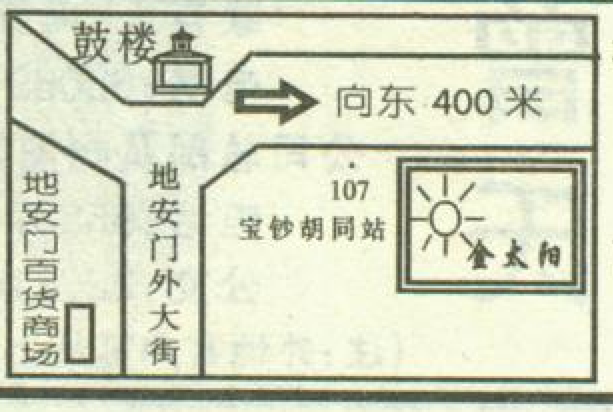
名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 原装记忆卡	160	15	PS(无敌)金手指	100	20	SS 原装六分插	280	25
PS 组装记忆卡	70	15	SS(无敌)金手指	100	20	SS 原装台式手柄	320	120
PS 原装手柄(带抗干扰)	100	20	SS(火热加速卡)	90	20	SS、PS 振动光枪	400	130
PS 组装手柄(带抗干扰)	35	20	SS 原装透明手柄	70	20	SS 组装记忆卡	120	20
PS 原装台柄	420	90	SS、PS、N64 三用方向盘	480	170	SS 原装光线枪	240	40
PS(SS)液晶记忆手柄	240	30	SS 原装 JVC 光头	380	15	SS 组装光线枪	70	40
PS(SS)港产连发手柄	60	25	PS 原装光头	400	15	SS 原装解压卡(2.0 版)	920	20
PS(SS)RPG、SLG 原装手柄	240	25	SS 组装手柄	35	20	PS、SS 两用枪	160	40
超任组装手柄	30	20	SS 原装手柄	120	20	世嘉六键小手柄	15	15
超任 AV 线	25	15	SS 原装记忆卡	250	15	世嘉视频转换盒	20	15
PS(SS)S 端子线	50	15	SS 摇控手柄(单只)	280	30	世嘉电源	20	15
三用 AV 分插器	90	25	SS 原装 3D 手柄	260	30	超任双线火牛(美版)	50	20

(咨询)电话：(010)64042473　　传真电话：(010)64011395

(邮购)地址：北京市东城区鼓楼东大街 136 号　(收款人)联系人：关小姐　邮政编码：100009

(乘 107 路电车宝钞胡同站下车向东 100 米或鼓楼向东 400 米路南即是)

(邮购请到当地邮电局办理汇款手续，并写清地址姓名，邮编，并在附言栏注明所购商品，如有电话最好注明以便及时通知邮购情况)。



山东永兴游戏专营部

永兴 GAME　　四通

世嘉土星山东总代理

本部作为四通国际贸易公司授权，世嘉土星机山东总代理所销售 SEGA、土星机产品保证原装进口，并配有中文说明书保修卡及明显防伪标志，主机保修半年，望各地 SEGA 一经销商速与本部联系，以便取得合法授权。

本部专业批发、零售，土星(SS)机、索尼(PS)机及 N64 位机及 GG、GB 手掌机，卡和各类游戏机软件及周边产品，并办理邮购业务，同时诚招各地连锁经销商。土星机 1330 全配置

本部连锁经销商及各地区挂牌店

潍坊市潍美商场泉水电器批发商行
电话：(0536)8369122

青岛市李沧区新华服务部：
青岛市李沧区振华路 171 号新华书店
电话：(0532)4638620
青岛李沧区李新向阳路 68 号小霸王专卖店
电话：(0532)7893833

济南市三利电子游戏软件专营店
电话：(0531)6944641—9600

威海市花园南路学生电脑服务中心
电话：(0631)126—8996212

烟台莱阳市迎春书画社电子音像城
电话：(0535)7211780

滨州市圣龙游戏专营店
电话：(0543)9028880

烟台、威海　步步高电子专卖店
电话：(0531)7965397

东营市新产品推广中心
电话：(0546)8778441

地址：山东省淄博市张店人民商场一楼永兴门市部　　邮编：255000

联系电话：2183989—4055　业务电话：1396431898　　(汇款)联系人：闫爱萍

邮购价目请参阅上期广告

南京新创世纪电子批发中心

您可以在新创世纪拿到特低价格的各类次世代主机，而且售后服务也是一流的，有这绝对的信誉，可以让您在当今市场立于常胜之局，还可以享受到家的感觉，不会让你感觉客自远方。这便是新创世纪的待客之道。

零售价格	四合一加速卡	148	PS 制转	88	三用方向盘	450
	四倍 PS 记忆卡	160	SS 制转	88	SS 记忆卡(原装)	170
	六倍 PS 记忆卡	140	PS 原装手柄	88	VR 精品挂画	48
	PS 记忆手柄	190	SS 原装手柄	78	SS Ⅲ代加速卡	90
	SS 记忆手柄	190	GB 大机彩色(需购卡)	325	SS 枪	80

GB 单卡	80元
9合1至15合1	135元
18合1至30合1	145元
31合1至32合1以上	165元

联系地址：南京市太平南路 174 号
邮编：210002
联系人：张其林 BP：025—4588088—370
电话：025—4517358 025—9610065

传真：025—4517358 热线：025—6644355
注：来信索取价目表请写好回邮信封，贴足邮票。
邮购平件免收邮费，特快另计。

石家庄 GAME 乐园

华英游戏专卖店

主营：世嘉、土星(SS)、索尼(PS) 任天堂掌机(GB)、PC 软件，各种周边配件，批零兼营、价格优廉。

兼营：回收旧卡、换卡业务、可代卖旧机、旧卡。

地址：裕华东路青少年宫会堂西侧(休门街口内 30 米路东)
连锁店：中山西路 231—1 号(市中医院南门东侧)人民商场西行 300 米
电话：(0311)7034747
联系人：史先生

沈阳·艺明电玩专卖店

本店经营：N64、SS、PS、SFC、SNK、MD、FC、GB、GG 机器及周边配件。

经销：各种游戏卡，并办理保值换卡。维修等业务。

＊换卡：凡购卡一盘，可长期保值换卡，多退少补，可玩千种游戏，每盘每次手续费为 8 元。(MD、FC、GB、GG 游戏均可互换)

特别推出超任游戏：游戏每片 1 元(不括盘)

＊定期举办游戏比赛，并设精美奖品。

欢迎来电索取各机种游戏目录。

地址：沈阳市沈河区彩塔文化市场 009 号。
(电视塔西走 400 米第三路口文化市场)
电话(传真)：024—2843208
传呼：126(999)—531788
E—MAIL：DAIWUJIAN@IHW.COM.CN
联系人：刘英杰

广告

UN 游戏快递

特别介绍:	
GB 套机(GB 机+皮套+电源+放大镜+手柄)	450 元(含邮费)
八位金手指解密卡	35 元
八位光电枪 15 元 邮费	15 元

新一代 UN 日本原装光碟机

(街机专用、全国联保)

新一代 UN 日本原装光碟机真便宜,用过都说好! 管理 84 个节目

功能特点:采用画面分析,并融合了声像判断及模拟控制技术,新一代"UN"达到完美的管理程度

UN 承诺:新碟上市当天即可提供管理程序

同时实现:打斗、枪战、驾驶模拟的功能

服务保障:全国联保,保修三年,公司派人上门服务,解决您在使用中的一切问题

特别介绍:已开发新节目

SS:生与死 7、天草降临、东京番外地

PS:3D 街霸 天堂之门、化解危机

供各种配件:土星枪、土星方向盘、记忆卡、加速卡、金手指卡

新一代 UN 日本原装土星光碟机 2150 元送 2 张碟

新一代 UN 日本原装索尼光碟机 2400 元送 2 张碟

土星激光枪每支 60 元

GB 卡

GB 机(原装)340 元/台,邮资 15 元/台　GB 卡邮资 15 元/片,30 元/三片以上　单卡 **第四次机器人大战(中文版),鸡蛋仔俱乐部(原装)一律 88 元**

- 14＊1(大金刚 2、第二次机械人大战、三国中文版、J 联盟、圣剑传说、隐忍、吞食天地、信长野望、复活邪神、女神转生外传Ⅱ、魔法阵、金货玛莉 2、超级玛莉 5 等) 160 元
- 8 合 1(第二次机械人大战中文版、GB 宠物蛋、三国志中文版、太空战士续集、圣剑传说、鸡仔 8 合 1、信长野望) 148 元
- 13 合 1(斩红郎、第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z 等) 120 元
- 10 合 1(斩红郎、信长野望、第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z 等) 120 元
- 9 合 1(第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z、信长野望等) 120 元
- 10＊1(口袋怪兽、96 格斗王、月影村的怪物、太空战士 3、萨尔达传说、第二次机械人大战、圣剑传说、洛克人 5、三国中文版、魔法骑士 2) 160 元
- 8＊1(大金钢、卡比之星、信长野望、魔法骑士、复活邪神、BIG 足球) 105 元
- 8＊1(三国中文版、吞食天地、第一次机械人大战、J 联盟、龟 3) 105 元
- 12＊1(三国中文版、第二次机械人、95 格斗王、J 联盟、隐忍 5 代) 105 元
- 10＊1(斩红郎、95 格斗王、饿狼传说 2、快打旋风 2、英雄榜 2) 150 元
- 11＊1(斩红郎、95 格斗王、乱马 1/2 Ⅲ、蜡笔小新Ⅳ、米老鼠 5) 95 元
- 11＊1(斩红郎、J 联盟、灌篮高手 2、魂斗罗 2、花式撞球) 98 元
- 8＊1(斩红郎、第二次机械人、幽游白书 4、乱马 1/2、无赖战士) 105 元
- 19＊1(斩红郎、饿狼传说、97FIFA、F15 战机、麻雀) 105 元
- 15＊1(斩红郎、饿狼传说、洛克人 3、美少女、魂斗罗 6) 105 元
- 6＊1(B)(宠物鸡仔、口袋怪兽、太空战士Ⅱ、女神诞生Ⅱ、圣剑传说、三国志(中文) 148 元
- 11＊1(B)(宠物鸡仔、口袋怪兽、第二次机器人、大金刚Ⅱ、月影村怪物、阿雷沙 3、隐忍者 5 代、玛莉兄弟Ⅱ代、避邪除妖、信长野望、N64 超级玛莉兄弟) 168 元
- 12＊1(F)(陆海空大战、宠物蛋、口袋怪兽、月影村之怪物、四驱小子、吞食天地、鬼太郎、三国志(中文)、希望之剑、勇者传说、创世纪外传、领土模拟战) 168 元
- 11＊1(E)(第四次机器人(中文版)、校园 OK、四驱小子、大战争、第一次机器人) 140 元
- 10＊1(E)(第四次机器人(中文版)、四驱小子、三国志(中文)、女神转生 2、信长野望) 140 元
- 12＊1(E)(第四次机器人(中文)、口袋怪兽、魔法阵 2、大战争、第二次机器人、信长野望) 140 元
- 24＊1(B)(96 格斗王、95 实况足球、幽游白书 4、叮当 2、小新) 110 元
- 21＊1(A02)(96 格斗王、斩红郎、玛莉 4 代、剑勇传说、格斗龙珠、小新 5) 110 元
- 21＊1(A03)(96 格斗王、斩红郎、悟空传、叮当 2、玛莉 4) 110 元

GB 单卡一律 58 元(不含邮资)

四驱小子	口袋怪兽	96 格斗王	校园 OK
月影村怪物	第二次机器人	96NBA	篮球飞人
97FIFA	三国志(中文)	侍魂	斩红郎
95 格斗	饿狼传说	斗神传	

世嘉卡

世嘉机Ⅱ(台产)248 元/台　随机配三卡 380 元/套　世嘉机Ⅱ(原装国内受权代理)460 元/台

邮资:30 元/台　世嘉卡:15 元/片　30 元/三片以上

战斗传说	95 元	火枪英雄	70 元	VR 战士Ⅱ	70 元	大航海时代(中文)	130 元
古代封印	90 元	飚车王Ⅲ	55 元	幽游白书	70 元	模拟公园	90 元
三国+信长(双中文)	140 元	音速Ⅴ	60 元	饿狼传说 2	75 元	沙丘魔堡Ⅱ	60 元
王者雄师(中文)	105 元	实况足球Ⅱ	60 元	魂斗罗	50 元	梦幻争霸战	95 元
斩+三国Ⅲ(中文)	120 元	光明十家军	85 元	EX 战机	98 元	16 人街霸	140 元
三国Ⅲ+格斗Ⅲ	110 元	霸王传中文	160 元	F15	50 元	12 人街霸	50 元
圣战风云	128 元	水浒传(中文)	195 元	97FIFA	60 元	侍魂	70 元
梦幻模拟战Ⅱ	85 元	封神榜(中文)	195 元	台球传奇	60 元	忍无可忍	65 元
特殊部队 357	85 元	三国+欧陆	105 元	众神遗产	90 元	VR 赛车(原装)	120 元
大战略Ⅱ(中文)	150 元	忍者武雷	95 元	三国演义(中文)	100 元	米格 29	60 元
真人快打 4 代	70 元	梦幻之星	90 元	太空战士(中文)	170 元	97NBA 兰球	60 元
疯狂摔角(32M)	80 元	大航海Ⅱ	90 元	大富翁(中文)	130 元	格斗四人组Ⅲ	70 元
七龙珠	55 元	皇帝财宝	95 元	三国 2 合 1	105 元		

8 位卡价目:

		黄金组合四	150 元	萨尔达-中文版	65 元	水浒传	70 元
半熟英雄	50 元	世纪大战	75 元	魔神英雄	55 元	英雄战记	85 元
半熟英雄	56 元	荆轲新传-中文版	60 元	成吉思汗	70 元	太空战士Ⅰ	65 元
SD 机动战士	90 元	恐龙斗士Ⅰ	65 元	重装机兵-中文版	80 元	太空战士Ⅱ	65 元
三国志Ⅱ	80 元	恐龙斗士Ⅱ	65 元	第二次机械人-中文版	75 元	太空战士Ⅰ+Ⅱ	95 元
三国志Ⅲ	60 元	吞食天地Ⅰ	70 元	圣火烈传	50 元	太空战士Ⅲ	90 元
三国志Ⅴ	70 元	吞食天地Ⅱ	80 元	勇者斗恶龙Ⅲ	75 元	封神榜-中文版	75 元
元朝秘史	75 元	铁拳对钢拳	90 元	勇者斗恶龙Ⅳ	80 元	第四次	80 元
圣火徽章	75 元	帝国战记	70 元	里见八犬传	70 元	吞食天地Ⅲ	80 元
圣火徽章Ⅱ	90 元	钢弹物语三	90 元	不如归	70 元		
圣火徽章Ⅲ	110 元	萨尔史传说	55 元	南北战争	70 元		

SS 机 1350 元 邮费 50 元	SS-VCD 卡 700 元 邮费 30 元	PS 机 1480 元 邮费 50 元	PS 枪 60 元 邮费 15 元
SS 枪 60 元 邮费 30 元	PS 记忆卡 98 元 邮费 15 元		

邮购地址:天津市和平区多伦道 169 号(甘肃路交口院内)　邮编:300020

收款(信)人:天津市工商科技联合开发部　电话:(022)27302546

天津东方商厦五楼儿童大世界"智慧王国"(南开区西南角)

沈阳沈河区小北关街 96 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话:(024)8855596

北京星光照 海淀大柳树路 17 号 010-62242821 经 联系人:张先生

广州联系人:白卫民　电话:01393066421　020-81586354(宅)

可供软件: 公司备有大量世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种,价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单(附写好并贴足邮资信封)。

●本地玩友以门市当日报价为准

武汉

壹周岁啦

新境界游戏俱乐部

电玩也发烧　游戏新境界

继续免费入会,FC、GB、MD卡,0.5元/天

特价酬宾,SFC套机,900/套

PS、SS游戏超600品种,全国特全。

二手市场扩大至所有机种,买、卖、换均可。

继续光碟游戏改街机业务

新增特色服务: 1、交友乐园;2、游戏日语班;3、购磁卡送攻略;4、还有……

感谢: 全国玩友一年来的支持,凡来信来电者均赠新年礼品一份(女性双份)

道歉: 对一年中未能及时回信的玩友深表不安,索取全套资料,邮资5元(批发用户请来电)

俱乐部地址:武汉市江汉区三民小区6号楼甲单元7—1号　TEL:027—2784753

通信地址:武汉市江岸区堤角前街1号

邮编:430011　联系人:赵军

温州游戏机专营店

本店愿以特优惠的价格,极诚实的服务广交全国各路电玩朋友,欢迎索取目录表(请附3元邮资)

1. 专业修理土星、索尼,各种高低档游戏机,提供各种周边配件,及PC、SS、PS、N64、NEO-GEO、SFC、MD节目。
2. 大量彩色PS、SS、超任游戏攻略书(超低价格)
3. 本店另有各类高低档游戏机配件300多种,世嘉卡带100多种,超任二手卡带50多种,GB卡带60多种,GG卡带30多种,8位机卡带200多种,欢迎索取目录。
4.《游戏节目大全》内容包扩N64、SS、PS、SFC、MD、3DO、NEO-GEO、GG、GB,每本10元(邮费5元)

地址:温州市解放北路98号　邮编325000

电话:0577-8294023　8721517　联系人:林啸风

合肥　游戏之屋

电玩专营店

本店主营N64、SS、PS、SFC、MD、GB、FC等各类高中档电子游戏机及周边软件、配件,价格优惠,欢迎各地商家、玩友前来选购。

☆批发、零售SS、PS、N64等各类次世代机及配件。

☆数百款SS、PS软件,节目特新特快,保证质量。

☆各类游戏机配件,品种齐全,应有尽有。

☆MD、FC、GB卡带出售、交换,节目品种多种多样。

欢迎各地玩友来信来电咨询及邮购,价格特优,保证质量(来信请附回邮信封及邮资为感)。

本店于12月16日—18日举行周年店庆活动,在此期间购买商品一律优惠,并可凭本期杂志免费索取8开游戏海报一份,赠完为止。

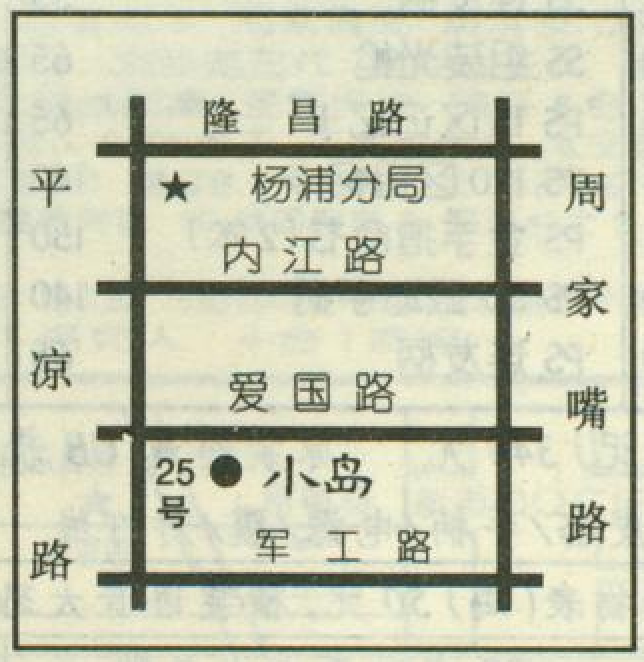
地址:合肥市红星路36号(商之都东80米)火车站乘1路车黄山大厦站下　电话:(0551)2661691

联系人:杨健　　邮编:230001

上海小島電玩

营业项目:

ISLET GAME



专营日本原装主机(SS、PS)周边设备港台杂志　攻略本……

☆中古街委托寄卖

☆主机维修

☆外省市邮购

☆保证原装进口

☆新品可预约

隆重登场　席卷沪东

营业时间 AM-9:00-PM9:00

上海市杨浦区爱国路25号　TEL:(021)65660724

邮编:200090　联系人:单先生　王先生

重质量 保信誉

奔腾电子

☆批发零售SS、PS、N64、SNK、3DO各档次SFC、MD及GG、GB。
☆各种游戏机软件。
☆游戏机配件大全。
☆专业维修光碟机(SS、PS)。
☆二手货市场,外地邮购。

STONE 四通国贸授权世嘉土星机指定经销商

四通国际贸易公司正式授权“哈尔滨市奔腾电子经销部”为黑龙江省独家代理指定经销商,特此通告!!!

1997.9.22

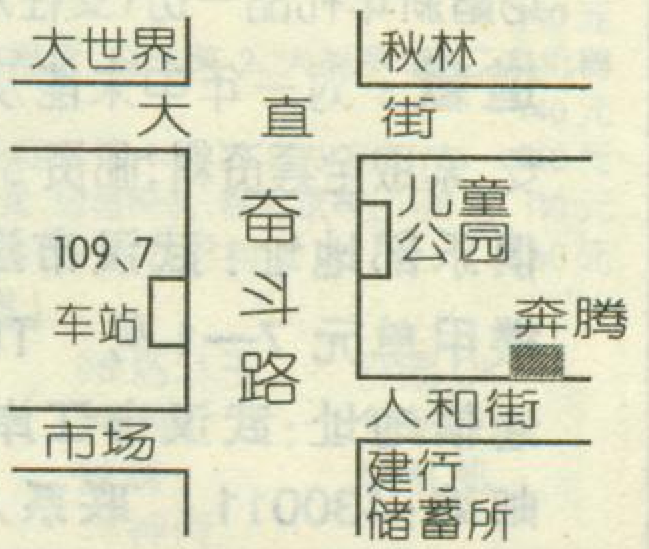
土星主机:1380元/台(持广告特价)

金脑97'

哈尔滨“金脑产品专营店”特约连锁店,东北地区金脑产品独家维修中心。

1997.8.18

地址:哈尔滨市南岗区人和街97号“奔腾电子经销部”
电话:(0451)2619605 传真:(0451)2665616
联系人:赵鸿鹏 赵平胜 邮编:150001



沈阳跳蚤市场游戏批发中心

批发零售各种土星、索尼、N64、超任、光盘机、世嘉、GB、GG掌上机及各种配件。

SS原装方向盘	380	SS 97加速卡	80	PS对战柄	65	超任光盘机(含金盘五张)	1300
SS原装六分插	230	SS原装透明黑柄	75	PS光枪转换器	85	台湾主板世嘉Ⅰ(赠卡)	320
SS原装樱大战记忆卡	135	SS灰手柄(灰线头)	50	PS光枪转换脚踏板	60	台湾主板世嘉Ⅱ(赠卡)	280
SS 8M记忆卡	95	SS连发柄	55	PS组装光枪	65	超任世嘉两用枪	75
SS 16M记忆卡(绿盒)	135	SS组装光枪	65	SS(PS)两用枪	100	世嘉视频转换盒	15
SS台式有线摇杆	170	PS 15区记忆卡	65	万用制转	110	世嘉Ⅰ型柄	18
SS台式无线摇杆	255	PS 120区记忆卡	140	SS(PS)两用大摇杆	240	世嘉Ⅱ型柄	15
SS金手指(含书)	135	PS金手指含书(2本)	150	SS(PS)S端子线	45	220V转110V电源	40
SS四合一金手指	150	PS 3D振动手柄	140	原装日版超任机	880	3DO机、配件、原版光盘	
SS VCD卡(双声道)	600	PS连发柄	65	32M博士七	780		

原装万信GB机(有防伪标记)340元 原装超薄GB机460元 原装彩色GG机赠卡一盘750元

GB配件:扩音器/放大镜/皮套/手柄/电源/膜/对打线 35/25/15/15/15/15/15

独家推出 台湾精装宠物表(鸡)50元,精装语音大恐龙—55元,精装10合1—60元,其它宠物一律30元。

世嘉卡种类一百多种 | GB卡种类六十多种 | 8位卡种类一百多种 | 各厂家学习机游戏机

以上价格不含邮费。邮购时请在汇款单附言栏上注明所购商品,邮费多退少补,款到立即发货。单独索取资料3元/份,2种资料5元/份,4种全部资料10元/份。

土星、索尼、N64及光盘机随当时价格售出(来电查询)

邮购(收款)地址:沈阳市和平区北市一街56号,沈阳跳蚤市场一楼18西。邮编:110002
联系人:李彬(小姐) 电话:024—2521225(9—5点) 批发业务联系电话:01394007836
乘车路线:沈阳北站乘209、609汽车,南站乘汽车610,无轨12路、6路到北市场下车即可。
(北市百货大楼南行一百米,老边饺子馆对面)
锦州分店:中央大街新华书店北侧第一屋 联系人:马宏旭(先生) 电话:0416—2130746

南京 兴达 游戏机专卖店

连锁店

游戏机

原装世家土星(原装手柄 .AV、电源线,可直读 IC、电池)	1200 元
索尼 PS 机(原装手柄 .AV、电源线,可直读、原装碟)	1400 元
原装博士 7 代 + 美版 + 双手柄 + 双电源(组装)	1350 元
原装博士 7 代 + 美版(N 制) + 双原装手柄 + 双电源(原装)	1700 元
博士 7 代专用光碟机 + 5 张光碟至新款节目	1250 元
进口世家 Ⅱ 型机(双手柄,AV 线,电源、制转盒、赠卡一盘)	270 元
迷你型超薄 GB 手掌机(须购卡)	420 元
世家 16 位彩色手掌机(用世家卡,可接电视)	880 元
任天堂 G.B 手掌机 + 原装电池肆节(须购卡)	330 元

游戏配件

土星 2 代 4 合 1 全功能卡(16M 加速卡、记忆卡、金手指、密码卡、兼容卡可玩所有软件)

土星组装手柄	50 元	万用大制转	160 元	GB 对打线	30 元
土星原装手柄	100 元	PS 记忆卡(原)	120 元	GB 手柄	15 元
土星原装记忆卡	180 元	PS 机 RGB 线	50 元	PS、SS 对战线	70 元
土星 16M 记忆卡	200 元	PS 原装手柄	150 元	土星加速卡 8M	60 元
土星 64M 记忆卡	290 元	PS 组装手柄	70 元	土星加速卡 16M	110 元
土星枪(原)	180 元	PS 原装制转	90 元	土星方向盘(原)	350 元
土星电影卡 2.0 版	720 元	PS 机 S 端子线	50 元	世嘉 6 健小手柄	25 元
土星制转	90 元	GB 放大镜	30 元	土星光头	450 元
土星 RGB 线	30 元	GB 电源、皮套	各 20 元	PS 光驱	450 元
土星大摇杆	190 元	PS、SS 遥控手柄	160 元	PS 大摇杆	210 元

优质高密 1.44M 彩盘(进口),每片 1.70 元(50 片起售)。代客拷贝超任游戏每片 1 元,超任目录 5 元,承接土星、PS 改机业务,可直读碟。☆新到几百种土星、PS 新款光碟游戏,保证低价,5 张起邮。现备有详细目录,请函索或电询。电话:025-5612618(传真)。为了提高速度,请写好回信名址,贴足邮票即寄。

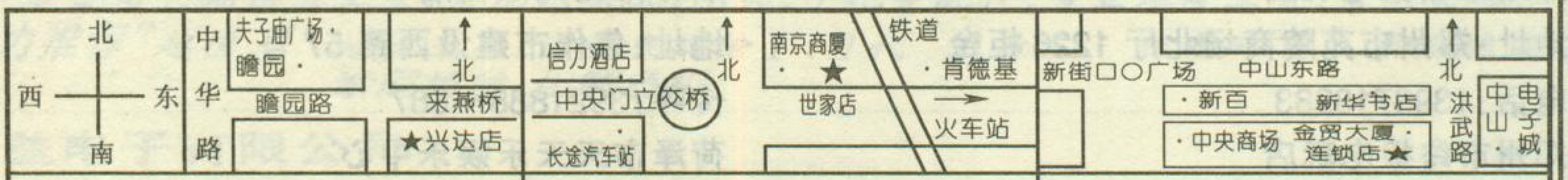
售后服务

本部所售 *PS*、土星机均保证日本正宗原装,并可以免费保修三个月(须办理保修手续)
专门维修 *PS*、土星主机、光驱、配件齐全,信誉至上。

GB 手掌机

7 合 1(三国志 2 中文版 七龙珠 吞食天地 超级玛莉 玛莉医生 方块等)	140 元
14 合 1(大金钢 2 第二次机械人大战 三国志中文 圣剑传说 女神转生外传Ⅱ 吞食天地 J 联盟足球 隐忍继者 魔法阵 复活邪神 信长野望)	180 元
6 合 1(灌篮高手 2 幽游白书 4 蜡笔小新 4 超级运动员 坦克大战等)	100 元
12 合 1(斗神传 灌篮高手 2 剑勇传说 幽游白书 4 蜡笔小新 4 唐老鸭等)	150 元
18 合 1(95 格斗天王 幽游白书 1、2、3、4 代 植物岛 疯狂机车赛等)	140 元
6 合 1 B(养宠物鸡 口袋妖怪 2 太空战士 3 女神诞生 2 剑勇传说 三国志中文版)	160 元
21 合 1(96 拳王 侍魂 3 悟空飞翔传 叮当 2 玛丽兄弟 4 95 格斗 食鬼 坦克五子棋 麻将射击方块)	150 元
16 合 1(吞食天地 玛莉 3 天使之翼 幽游白书 4 灌篮高手 美少女战士 三国志中文 女神诞生 2 战国 3 魔法骑士 2 等)	220 元
7 合 1(大金刚 95J 联盟 鬼神降临传 吞食天地 三国志 魔法阵 圣斗士星矢)	120 元
15 合 1(95 格斗 幽游白书 4 蜡笔小新 4 忍者龟 3 双截龙 黑猫警长 泡泡龙 2 妖精物语 米老鼠 5 等)	100 元
12 合 1(FIFA97 阿拉丁 幽游白书 金刚战士 2 洛克人 忍者龟 3 雨果精灵 魂斗罗 方块 保龄球 砖块)	120 元
24 合 1(中文三国志 女神转生 第二次机器人大战 热血高校 泡泡龙三代 洛克人三代 幽游白书 4 等)	130 元
8 合 1(新二次机械人大战 中文版 宠物蛋 三国志中文 太空战续集 圣剑传说 鸡仔 8 合 1 信长野望)	160 元
9 合 1 C(超级装甲奇兵 口袋妖怪 月影村之怪物 宠物蛋 洛克人 5 96 拳王 三国志中文 太空战士 3 四驱赛车)	220 元
11 合 1(养宠物鸡 口袋妖怪 第二次机器人大战 大金刚 2 月影村之怪物 阿雷沙 3 隐忍者 5 代 玛莉 2 代 避邪除妖 信长野望 N64 玛莉)	220 元
15 合 1(大金刚 2 95 格斗 第一次机器人大战 电光战士 2 代 4 人魔境传说 SD 战国传说 2 银河战士 2 鬼神降临 4 王国物语 阿雷沙 家庭战争 圣斗士 鬼忍降魔记 沙特传说	180 元
12 合 1F(陆海空大战略 宠物蛋 口袋妖怪 2 月影村怪物 三二四驱 吞食天地 鬼太郎 三国志中文 希望之剑 勇者传说 创世纪外传 领土模拟战)	220 元
单卡:第二次机器大战 侍魂 吞食天地 斗神传 洛克人 4 合 1 麻将	60 元

地址



兴达店:9:00—20:00 南京市夫子庙瞻园路,来燕桥 2 号亭 电话:025—2248772 范女士	世家店:9:00—19:00 南京市中央门韶山路 104——25 号 (南京商厦旁,向东 50 米,不过铁道) 电话:025-5612618 陈先生 徐小姐	洪武店:9:00—22:00 南京市洪武路 94 号(中山电子城对面,金贸大厦旁) 电话:025—4407786 转 1 号分机 浦国华

邮购部:南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉 邮编:210001 查询电话:025-5612618(传真)

批发热线:025-9048562 范先生 传真:025—2248772 BP:025 - 996 呼 9048562(中文)

注:以上价格不含邮费。由于广告定稿时间限制,可能会和当时售价有出入,以电询为准。

本部以华东地区特优价批发土星、PS 等次世代游戏机配件软件,欢迎来人、来电洽询。电话:***025—5612618***

河南美佳实业发展有限公司

我公司已取得世嘉土星 SEGASATURN 河南地区总代理授权，销售四通国际贸易有限公司代理 SEGASATURN 产品，保证产品原装进口，主机配件均有明显防伪标记，并配有中文说明书，中文保修卡，保修六个月。望河南地区未取得合法授权的 SEGASATURN 产品经销商尽快与我公司联系，以便取得合法销售权。

我公司下属闯关族商店为河南省内的特大次世代游戏机专营店，经营批发次世代机及其周边设备，价格低且品种齐全，游戏节目多而快捷。同时承接街机改板业务，欢迎来函来电索取资料。

游戏配件	价格	游戏配件	价格	游戏配件	价格
土星原装手柄	100	土星大摇杆	220	索尼原装手柄	140
土星组装手柄	50	土星六分插	180	索尼组装手柄	50
土星格斗手柄	95	土星金手指	150	索尼格斗手柄	100
土星原装记忆卡	180	土星加速卡(火热 7)	90	索尼原装记忆卡	180
土星组装记忆卡	120	土星 S 端子线	55	索尼组装记忆卡	80
土星枪(原)	280	土星原装方向盘	420	索尼、土星两用枪	150
土星枪(组)	80	土星组装方向盘	330	索尼 VCD 卡	950
土星 VCD 卡	820	三用方向盘(SS、PS、N64)	450	索尼制转	100
土星制转	100			索尼摇杆	230
土星遥控摇杆	230			索尼 S 端子线	55

闯关族总店：

地址：郑州市经三路 1 号附 5 号

电话：(0371)5951410

联系人：王鲁伟　　邮编：450003

连锁店：

郑州市兴华电玩店

地址：郑州市兴华北街 2 号附 40 号

电话：7443445

郑州市瑞兴电玩店

地址：郑州市黄河路 34 号　传呼：1278810101

郑州市新苑电玩店

地址：郑州市苑陵商场北厅 1226 柜台

电话：1393718283

郑州市终极电玩店

地址：郑州市文化路 101 号附 8 号

传呼：8986666—50299

洛阳市天天向上游戏专营店

地址：洛阳市新亚洲商场二楼东厅

电话：3914298

新乡市异次元电玩中心

地址：新乡市平原路 242 号　电话：2054939

开封南瓜人电玩店

地址：开封市馆驿街二号楼

电话：2924422—4518

安阳市宏源电子经销部

地址：安阳市百货大楼对面路南　电话：5937633

焦作市闯关族商店

地址：焦作市建设西路 57 号

传呼：3921888—687

荷泽市天天乐娱乐中心

地址：山东省荷泽市青年路 66 号

电话：5607371

好消息

1998 年元月，我公司将举行河南省首届 VR 战士 2 大赛，第一名将赢得四通土星机一台，望广大玩友踊跃报名参加。

引领脚步 创造新纪元

承益三代街机控制器

自从我公司创立"画面分析技术"至今已有一年多的时间。时至今日,"画面分析技术"已被广大的用户所信赖及控制器生产厂家所应用。"画面分析技术"已被发展到了一个相当成熟的阶段。但是在应用这项技术的同时我们也发现其不够完善的地方。

因此,我公司的工程师通过长期的实践及探讨终于让我们创造了另外一种编写程序快捷控制完美的分析技术——智能文字画面分析技术。

智能文字画面分析技术其原理就象人认字一样。例如,游戏在 CONTINUE(续关)状态时,其画面必然会有"CONTINUE"字样。具有智能文字画面分析技术的 LSM—800 控制器能够象人一样认识并理解这个单词的意义,而根据其意义做出相应的判断,保证不会误判。正因为承益 LSM—800 街机控制器采用这项新技术而使得其控制精度呈几何倍数的增长(承益 LSM—800 比 LSM—200 的功能强 600 多倍)。

在使用销售中我们发现许多的用户不懂得英文或日文。这就给用户在使时想要调整难度等带来了极大的不方便。并且现时全部的控制器都是采用打码开关调整难度,时间等。这就必须要有一份详细的调整说明书,而且,调整起来也比较繁琐容易出错。现在使用承益 LSM—800 街机控制器就完全没有了这些后顾之忧。因为,承益 LSM—800 控制器的另一项贡献是:全中文化智能调整系统。

现在,您想要调整难度,对打时间,几币一玩等。只须按照控制器在屏幕上所给的全中文提示去做,就可以调整到您所需的难度,时间,币数等资料。使得调整直观方便简单化。另外,您还可以从屏幕上进行查帐,使您对营业收入一目了然。

在游戏不断发展的今天,控制器节目几十合一已不能满足用户的需要。因此,我们在承益 LSM—800 街机控制器中加大了记忆体的容量,使得承益 LSM—800 的节目容量是 LSM—200 的 9—10 倍,也就是说承益 LSM—800 控制器可以容纳 600—700 个真正计次的节目。

另外,LSM—800 还可以对游戏的画面进行编辑,如:切割,粘贴等。而使游戏的画面更逼近街机。

LSM—800 主要功能:

1. 具有智能文字画面分析系统,控制游戏更完美,更富街机效果。
2. 具有全中文智能调整系统,无须说明书,无须繁琐的打码开关,使调整直观方便简单化。
3. 无须改动主机,直接取 RGB 信号画面更鲜艳完美。
4. 全动态屏幕显示 CREDIT,INSERT COIN 美观大方,更富电脑板韵味。
5. 真正计次节目 64 合一,100 合一……700 合一。
6. 可对游戏画面进行编辑,使游戏画面更逼近街机。
7. 具备反插高压保护,无须担心反插烧机。
8. 电脑管帐,屏幕查帐,使您对营业收入一目了然。
9. 标准街机配线,可直接取代电脑板成为街机。

公 告

承益 LSM—800 上市后,LSM—200 将继续生产使用,LSM—200 的用户勿须担心。

也希望有志参与销售的商家来人来电咨询,订货。

声明

近日发现有多家不良厂商,对我公司的承益 LSM—200 控制器进行仿冒活动。

在此,本公司提醒广大的用户,仿冒品将不能支持相当数量的游戏及新的升级技术。为保障您的切身利益,请在购买前认清楚所购买的是否为正牌承益控制器。

本公司只对正牌的承益产品作保修,维修以及使用咨询。

本公司设计生产销售 KTV 系统,欢迎有意者来人来电咨询订货!

本公司长期供应土星,索尼光碟机,光头,手把等配件,专业维修土星,索尼主机!

"强力推荐"超值　枪台土星:诺曼底双枪Ⅰ、Ⅱ代　基地 51　妖霸天下　最高能量

索尼枪台:化解危机

承益电子有限公司

广州展示点:广州市环市西路 130 号之二档(歌艺电器行)

TEL:020－86695171　86689895

手机:01392240800　FAX:86695171

郑州展示点:郑州市二七区正兴街 28 号

TEL:0371－6984035　手机:01396207113

沈阳展示点:沈阳市沈河区市府大路 377 号

TEL:024－2739853　手机:01399839204

西北展示点:0917－3217658　01399171061　029－7440942

桂林市:0773—2815831

四川南充:0817—2236510　2236423

汇款地址:广州市工商行流花支行克山储蓄所　户口:曾国华　帐号:5810－668－035530165　邮编:510010

沈阳汇款地址:工商行沈阳分行金融大厦储蓄所　户名:王红侠　帐号:960301062426

郑州汇款地址:工商行郑州分行青年储蓄所　户名:曾立法　帐号:251780348696—17029

广告

四通国际贸易有限公司

STONE

STONE INTERNATIONAL TRADE CO.,LTD

尊敬的世嘉土星用户

您好！

敝公司作为日本世嘉公司(Sega Enterprises, Ltd)产土星主机、软件、周边设备以及其他世嘉产品在华销售总代理，为使广大玩家能够就近接触到世嘉产品，现将敝公司的代理商/特约经销商和部分指定经销商公布如下：

黑龙江省:哈尔滨市奔腾电子经销部
电话:(0451)2619605 联系人:赵先生
吉林省:长春市恒宇科贸有限责任公司
电话:(0431)5677065 联系人:夏先生
辽宁省:沈阳市电精游戏专卖店
电话:(024)6250074 联系人:高先生
内蒙古自治区:呼和浩特市乐乐游戏用品经销部
电话:(0471)6968753 联系人:张先生
河北省:石家庄英特游戏机销售中心
电话:(0311)7763555 联系人:王先生
西北地区:西安市华诺公司
电话:(029)7423276 联系人:赵女士
山东省:淄博市张店人民商场永兴门市部
电话:(0533)2183989—4055 联系人:闫女士
河南省:河南美佳实业发展有限公司
电话:(0371)5951410 联系人:王先生
四川省:成都天意科技开发有限公司
电话:1398023627 联系人:严先生
江苏省、安徽省:南京新世界电子电器批发中心
电话:(025)4545355 联系人:卫先生
湖南省:长沙益友工业贸易有限责任公司
电话:01397310081 联系人:徐先生
福建省:福州外星电子玩具有限公司
电话:(0591)3344888 联系人:高小姐
云南省:昆明惠财电子有限责任公司
电话:01398719959 联系人:何先生

辽宁锦州市飞达电子学习机商店
电话:0416—2132149 联系人:曹先生
辽宁沈阳跳蚤市场 18C 号店
电话:024—2521225 联系人:李彬
黑龙江大庆市裕欣游戏机专卖店
电话:0459—6333854 联系人:李先生
河北石家庄市长安英特游戏精品店
电话:0311—9059720 联系人:王先生
河北邯郸市新时代家庭游戏学习机商店
电话:0310—3089634 联系人:郭先生
河北邯郸市桥西艺海琴行
电话:0319—2224544 联系人:陈先生
河北保定次世代家电经销部
联系人:付先生
江苏常州飞龙电子商店
地址:和平南路 62 号 联系人:李先生
江苏泰州市新时代游戏机专卖店
地址:公园路 122 号 联系人:马先生
江苏扬州市小霸王专卖店
地址:国庆北路 273 号 联系人:王先生
江苏镇江市利万家游戏精品专卖店
地址:双井路 9 号 联系人:董先生
江苏常州市城市规划咨询公司精品电玩迎春店
地址:小营前马山埠 63—2 号 联系人:钱先生
江苏常州市城市规划咨询公司精品电玩新华店
地址:南大街 133 号 联系人:钱先生
江苏南京市新世界游戏机专营店
地址:中央路 30—5 号 联系人:卫先生
江苏南京新世界贸易商行
地址:中山东路 113 号 联系人:卫先生
安徽淮南市超腾多媒体电玩专营店
地址:陈东路 22 号 联系人:胡先生
云南昆明艺宝通商贸有限公司
电话:0871—8313873 联系人:段先生
四川简阳市西南通讯器材经营部
电话:0832—9005941 联系人:薛先生

湖南长沙友联游戏中心
电话:0731—4427424 联系人:王小姐
湖南长沙友联游戏中心分部
电话:0731—4114679 联系人:李小姐
湖北武汉市超时空游戏家庭
电话:027—2823879 联系人:任先生
贵州贵阳市华睿游戏专营店
电话:0851—5861147 联系人:陈小姐
山东潍坊市潍美商场泉水电器批发商行
电话:0536—8369122
山东青岛市新华服务部
电话:0532—4638620
山东青岛市小霸王专卖店
电话:0532—7893833
山东济南市三利电子游戏、软件专营店
电话:0531—6944641—9600
山东威海市学生电脑服务中心
电话:0631—126—8996212
山东烟台步步高电子专卖店
电话:0535—6649211
山东威海步步高电子专卖店
电话:0631—5228156
山东滨洲市圣龙游戏专卖店
电话:0543—9028880
山东烟台莱阳市迎春书画店电子音像城
电话:0535—7211780
山东济南圣龙电子游戏专卖店
电话:0531—7965397
山东东营市新产品推广中心
电话:0546—8778441
天津市心跳电玩
电话:022—27215994 联系人:刘先生
天津市海天家电经营部
电话:022—24214161—4120 联系人:刘先生
北京金太阳游戏精品店
电话:010—64042473 联系人:周先生

北京卡姆乐屋游戏机专卖店
电话:010—64042628 联系人:王先生
北京智慧游戏机专卖店
电话:010—64076291 联系人:刘先生
北京神思游戏机专卖店
电话:010—64024871 联系人:万先生
北京华顺成五金机电销售中心
电话:010—66163140 联系人:纪先生
北京腾达游戏店
电话:010—63153732 联系人:杨先生
北京新亚游戏销售中心
电话:010—64019402 联系人:苏先生
北京天地博伟商贸中心
电话:010—62575727 联系人:郑先生
北京千里马游戏厅
电话:010—68807847 联系人:高小姐
北京华宇游戏专卖店
电话:010—64022743 联系人:刘女士
北京明星游戏精品总店
电话:010—64027710 联系人:王先生
北京游戏家庭专卖店
电话:010—64028873 联系人:陈先生
北京魔界屋精品店
电话:010—64021737 联系人:张先生
北京比伦游戏机店
电话:010—64015208 联系人:肖先生
北京锐讯达科技有限责任公司
电话:010—67134932 联系人:张先生
北京深峰科贸公司
电话:010—68519835 联系人:魏先生
北京贯世企业有限公司
电话:010—65257284 联系人:柴先生
北京龙光照像器材商店
电话:010—64035664 联系人:郝先生

敝公司继续诚征各地指定经销商,我们期待着您的来电或来函接洽。

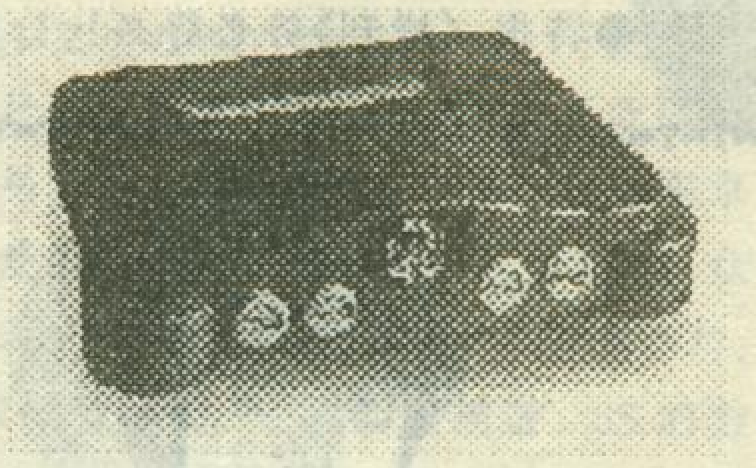
敝公司代理的世嘉土星产品均为日本原装进口，配有敝公司防伪标记和销售标识，中文说明书和(主机)保修卡。维修中心在北京,光头保修三个月,主机保修六个月。

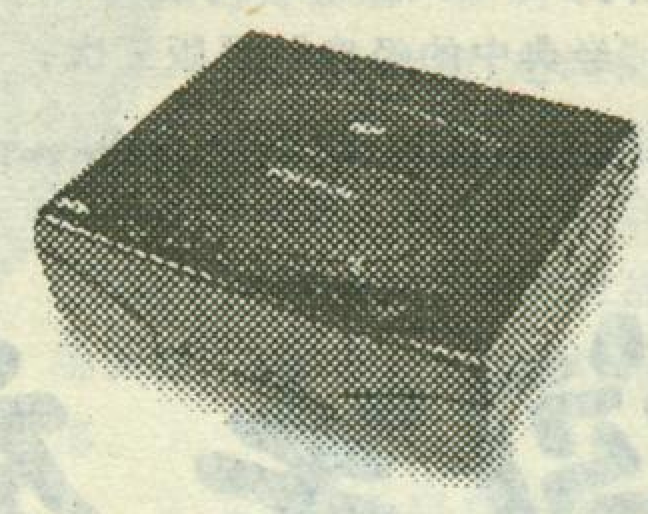
敝公司将继续办理邮购业务,主机为标准配置,同时配有四张正版软件。另有周边设备和各种软件,如有需要请先电话垂询为盼。邮购费主机每台加 100 元,周边设备每个加 50 元,软件每个加 15 元。

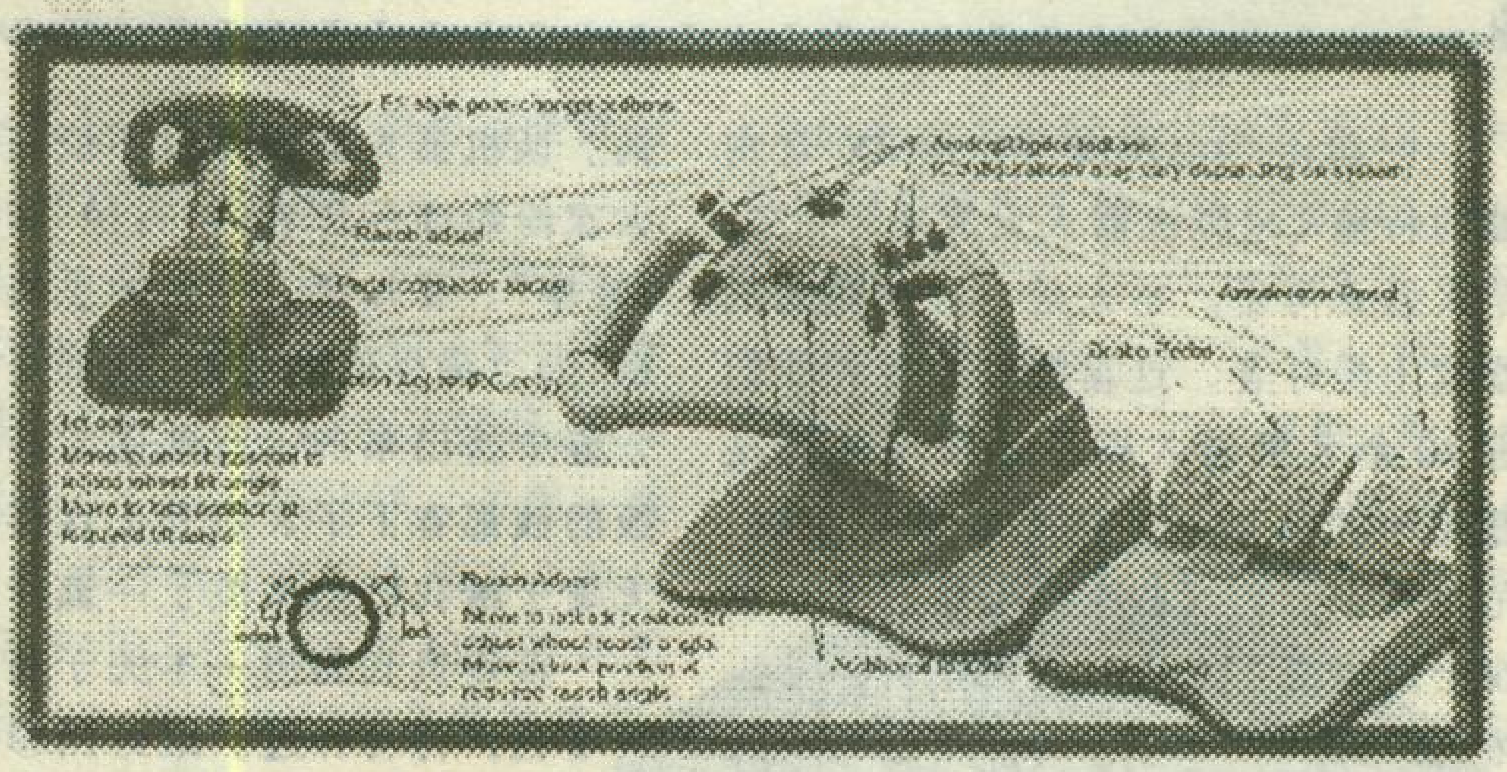
地址:北京市海淀大街 2 号四通大厦 5 层 邮编:100080
电话:010—62610155 传真:010—62610154 联系人:左源、王爱红(邮购部)

各大批发及零售客戶请注意：

本公司现正式开业，为满足广大市场的需求，本公司特设大量价钱相宜，质量高的游戏机产品，以供批发。各种产品：PS索尼主机，SS土星主机，N64主机，GB机，彩色手掌机，UFO超任碟机及BLAZE欧美名厂周边配件，三用方向盘，三用游戏专门机枪，颜色夜光手把，遥控手把等。以极低的价钱批发，更是同业的一大喜讯，欢迎有实力的批发及零售商先临惠顾。





港星行游戏机专门店

地址：广州，文园电器交易市场，B044舖。
电话：(020) 8184 0279
地址：广州，文园电器交易市场，三楼95舖。
电话：(020) 8188 6712 3252
传真：(020) 8192 0415 手机：1382762771 传呼机：980762881
莫先生接洽

●**98年第一期36面彩页涛声依旧**。第十一、十二期彩页增加为36面，不少读者大呼“过瘾”，大呼“超值”，告诫杂志社“做好事并不难，难得是一辈子做好事，”要“继续革命不动摇”，“小车不倒只管推”。主编被吹得晕晕乎乎，说：“送佛送到西天”，明年第一期继续36面彩页。究竟何时“开倒车”，还没定下来。

●**《’97下半年合订本》年底发行，温故而知新**。今年因7—10期限量发行，不少读者存书不全，杂志社又无存货，可购合订本以解忧。（而且超值）

●**《’96格斗天书·终结版》站好最后一班岗**。《’96格斗天书》被一些读者称为“经典中的经典”，再版三次，仍旧一上市就被抢购一空。此次出版白封面《’96格斗天书·终结版》，限量印刷，年底发行。每位没有《’96格斗天书》的读者都可以买一本，你就能够知道此书为什么创记录的印刷四版。

●**购书赠《龙哥热线》单行本了断旧债**。根据玩友的提议，本刊将编印《大墙读本》若干册，免费赠送给读者。内容不拘一格，不定期出版，12月下旬出版第一本《龙哥热线》，32开，64面，彩色封面。主要将历年来读者问题（FC、MD、综合类等）分类回答，并有1/3为全新内容。得到《龙哥热线》的办法是：邮购杂志社的书，随赠一本《龙哥热线》和一张海报。

●**《格斗天书》3D版、《格斗天书·续》春节兴风作浪**。寒假春节期间杂志社将编辑出版《格斗天书》3D版和《格斗天书·续》。3D版汇集19部最著名的3D格斗游戏，如：铁拳、斗神传、行星格斗、VR毒蛇快打、魂之利刃、VR战士、东京番外地、三国无双、豪气战士等。《格斗天书·续》则汇集97格斗之王、豪血寺3、机器轰炸、侍魂4、超级漫画英雄、超级漫画英雄VS街霸、恶魔战士3、饿狼传说4Special、街霸ZERO2等十余部2D格斗游戏。以上两本书加上《’96格斗天书》应该说是目前中国最权威的格斗经典！这两本新书的彩页都在150面以上！！别慌，价钱绝对可以接受！！详情见98年第一期杂志。

●特报：《增刊》势必势必！！！

闯关族的家



近期由SHADOW PHOENIX君责编的特稿《超级机器人大战史》一文，令人忍无可忍。本人是一位狂热的机器战士爱好者，这篇特稿对我和我们班40余名机器人拥趸迷来说无疑是盛夏中的冰点——真是珍羞佳肴啊！尤其对于我们这些极想了解日本机动战士们的痴者来说，更是不可多得。然而，贵刊及那位作者恰恰给我们开了一个天大的“玩笑”！

第八期杂志一到手，在班中造成了极大的轰动。“有机动战士的特稿！”这消息似是真空波动拳迅速炸裂开来！我们最关心的是上面有没有“GUNDAM”们的详细介绍。但8期杂志上并没有GUNDAM们的消息，9期上也没有！无奈，我们再次细细阅读了一遍，才发现文章上有一行小字“碍于篇幅有限，比较众所皆知的高达（GUNDAM）部分就舍去不谈……”云云，一刹那间，教室中像沸腾的水一般开了锅。谈机器人战史可以不谈高达吗？大家纷纷痛斥作者的“行径”和贵刊的“轻率”。要知道，我们的手头并不富裕，为了买你们的刊物，钱都是平日从牙缝中挤出来的，有的同学甚至连早饭的钱都省下了。贵刊上这样的话语无疑于给我们当头泼了一瓢冷水！

希望贵刊能出一本关于高达的特辑增刊，将功补过。最好用彩页登图片，黑白页文字介绍。另：《增刊》予告100多面彩页，23元，而且无一页广告。当即有50%的同学当场晕倒（高兴的）。我们班将有80只眼睛，全国几十万只眼睛盯着你们，监督你们……

徐州 张维

你们的杂志我是期期必买的，而我却不订阅，因为那种等待就没有了到书摊购买的那种爽快感，我的身边没有次世代中耀眼的PS与SS，只有一台不久前在打工时，从老外手中购得的一部廉价MD。我喜欢电脑，喜欢电脑游戏。但我还是坚持买你们的杂志，为什么？因为……它充满了活力，和现在的游戏杂志相比它可是“瘦”得可以，但它有精气神，所以……我喜欢。顺便摆摆老资格，我可是你们的老读者，从以“龙战士”为封面和以“终结者”为封面的试刊开始，我就每期不落。虽然“龙战士”那本已经以十元高价卖给了同学，但我也是将它

御意見無用

Anarchy in the NIPPON

闯关族的家

的价值发挥到了极限的！

我认为一本好杂志应该有自己的个性。但最近你们或者说是“它”（指电软）给我的感觉是有种史氏风味——见风使舵。举例？可以，1996年8月P36~P38：“这样一旦三个处理器的能力得以全部共同发挥出来，其效果是难以预料的。”……以上的一些文字给人的印象，最起码给我的印象是：土星机能确实不错。不论是2D、3D，只要继续发展，前途无量。但天有不测风云，1997年7月P37：“而SS的情形就正好相反，2D的表现可以说是相当的杰出，3D的表现就是每次都在危险边缘演出了？”我迷糊了。不久前不是还说土星的3D多边形处理进步进步又进步吗？怎么……。可没过三个月土星再次“母猪变貂蝉”（此语不知是否恰当），随着1997年10月东京游戏展的报道刊出，土星大作频频，众编辑们再次改口。1997年10月P77：“只要他们把SS的性能摸透，SS的游戏是很有看头的。SS在程式设计上已逐渐进步，不见得比PS差（指3D）”P18：“对于SS的三维机能，似乎还不能简单的用不如PS来评价，这其中有许多原因，其中重要一点就是开发者的技术力如何……。”至此我完全糊涂了，你们一会儿肯定，一会否定，一会又找些理由含糊其词。如果史氏出了FF Ⅷ时，土星会不会再次被外星人踩在脚下。你们的这种方法让我不舒服！

再来说说你们的次世代的工作原理与硬件分析。我记得“闯关族的家”中曾有读者非常喜欢这个栏目，我倒是不已为然，反而觉得那些不过是增加玩家对自己拥有的主机的信心罢了。仔细看看便会明白，每期的介绍都是夸呀夸，优点堆成山，缺点用放大镜都找不到。刚才说了土星，现在我们来说PS。1997年7月中还说PS的2D机能弱得可怜，但转到97年3月P43中，粗大的标题却多是“媲美业务用机的2D机能”。我认为一篇好的评论或分析文章应该是利弊一起说形成对比，一味的夸耀贬斥都不好。魔法师的游戏制作人门我特特特特……喜欢，我认为他说得真可谓一针见血。5月的浅说RPG和10月的扫描第一这些讲述游戏内在东西的文章，我喜欢。这两篇文章中都提到了《仙剑》，提到了它的短处与长处。当然短处多于长处，虽然我是仙剑的狂热拥护者，但我喜欢，因为他提出的短处有情有理，非常正确起码是我觉得非常正确……。

一个被遗忘的未来很有前途的杂志编辑（笑）

编者按：这封专给杂志社“挑刺”的信，几位小编都看了。虽然有些批评我们不完全同意，例如对SS、PS的评价，由于仁者见仁、智者见智、不同编辑有不同的偏爱。还有些是外稿，怎样评价更是作者的自由。不过这位读者如此认真的读我们的杂志，并坦率提出批评，实在令我们感动。无论他是否喜欢我们的杂志，都有一种高山流水遇知音的感觉。但为什么不署名呢？只在信封上看见邮戳是北京方庄，离杂志社新址咫尺之遥，隔河相望了。既然每期杂志不管香臭都买，望见言后能主动“自首”，将你的情况告诉杂志社。如不欲“现身”，也请再写批评信来，反正是“无责任”嘛。

就杂志的内容上来说，很明显，大篇大篇的攻略减少了，相应地信息量也就增大了不少。我认为这很好，作为一本龙头杂志就应该这样。还提一些建议：再继续减少攻略直至完全消失（以副刊的形式刊出）；全面报导业界的最新动向，着重报导焦点新闻事件；介绍游戏时，最好将近期来的新游戏全部点到，普通的游戏一二幅画面，三五句话亦可。大作则详细介绍背景、系统、设定、人物、画面等资料；增加读者论坛，对某一个游戏，某一部分游戏，某一类游戏或者某一种现象等等作一些深层次的探讨，增进读者之间的交流，以影响和带动大陆游戏业的发展；

另外，从杂志的性质来说，感觉上还是活泼有余，庄重不足，感觉不到老大的风范。编辑部活脱脱成了企鹅村，这次又多了什么奥特曼和小天天，一出现就充分显示了搞笑的天赋。杂志最后会不会成为大陆搞笑杂志的NO.1呢？难道这是龙头老大所应有的形象吗？是不是应该少一点调侃搞笑，多一点庄严肃穆呢？古人讲亦庄亦谐，二者如何统一起来也确实是个棘手的问题。就好象冬天里的一群刺猬在烤火，隔得太远难以抵抗寒冷，坐得太近又无法忍受彼此间针刺之苦。依我来看，阳春白雪固然不宜，但下里巴人也未必佳。倒是阳阿薤露较为合适，不但可赢得一部分人的和应，而且可以提高大家的素质。　　长沙　陈鹏

一、在贵刊版权页的左上方，有当期黑白封面的缩小图，能把它改成下期的黑白封面缩小图吗？

二、贵刊的特稿《超级机器人大战史》在10月的一刊中已介绍完毕，接下来能否介绍《DQ战史》、《FF战史》、《热血系列战史》、《七龙珠战史》、《心跳回忆“战”史》、《恶魔城战史》等特稿。

三、我很希望贵刊能开一家零售店，专售一些跟游戏有关的礼品。

四、现在大中城市家庭中有VCD相当普及，而且趋势相当好。许多读者（我想是大部分玩友）都没有SS、PS，看着贵刊精彩的画面徒呼奈何！杂志能否出一张PS、SS游戏集锦的VCD，让我们这些穷读者也开开荤，哪怕是望梅止渴呢？　　余杭　冯铁华

一、杂志创办至今，页面越来越厚，彩页越来越多，但就其内容来说，却不如九五、九六年的杂志看来使人愉快，使人更有心得了。过去的杂志，内容丰富而涉及面广，文章简短精悍，幽默风趣。正因为这一点，我才深深地被她迷住了。可是现在，我不能说杂志内容不丰富，但是翻完整本杂志，却总觉缺些什么。缺些让人提起兴趣的东西，看罢一遍两遍，就无第三遍的可能了。像《闯关族的家》，一期比一期狭窄，一期比一期靠后，都快没了。闯关族该流浪街头？我觉得，以往杂志深受欢迎的那些栏目，像《闯关族的家》、《编辑部的故事》、《游戏新闻眼》等，应当扩版。　　石家庄　张辉



第32期

题图绘画/郑州 朱卫强

每逢年末，都是人们最繁忙的时刻，也可能是人们最快乐的日子，新的一年的即将到来和旧的一年的即将离去，尤其在这临近世纪末的光景，不知道是莫名的危机感作祟，还是为迎接 New Century 的不安情绪……

天蝎之月过后、相对沉默过后，难道还是那无言的对视吗？上一期的一句话让许多朋友都怪我太懒，本来这次也想这样干的，因为从增刊到几期杂志马不停蹄地彩页制作业已让我沥血呕心了，不死鸟也会象《龙珠》中龟仙人那章中的一样"牺牲"了，可是只怪"心太软"（唉，终究还是脱不了俗……），这期又要向大家开始我的胡拽工程攻击了……

彩版中"与廊共舞"后，不知大家是否还有兴致闲情来看这黑白廊的内容？要向大家说几件事情：①10月彩版《RIGHT HERE WAITING》中最后的几句英文大家别误解是套用 RICHARD MARX 的同名歌曲，这样这 2 句就不是病句了，不过经自己杜撰的英文究竟何意也许只有问那时的我了。②本来原计划登的 2 幅整版彩页因故改为一页。REASON 吗？就是某人在寄稿时因飙车（BIKE）而丢了，至今我仍为此耿耿于怀，你以为自己的 BIKE 是法拉利啊！③早早对大家说一句：HAPPY NEW YEAR!!! 祝所有廊中宾朋来年无往不利、无与伦比、无坚不摧、无懈可击、无穷无尽、无法无天……（最后一个不对哦！）

——廊主 SHADOW PHOENIX



▲《'96 悲惨回忆之宇宙自杀队》 天津 赵佳

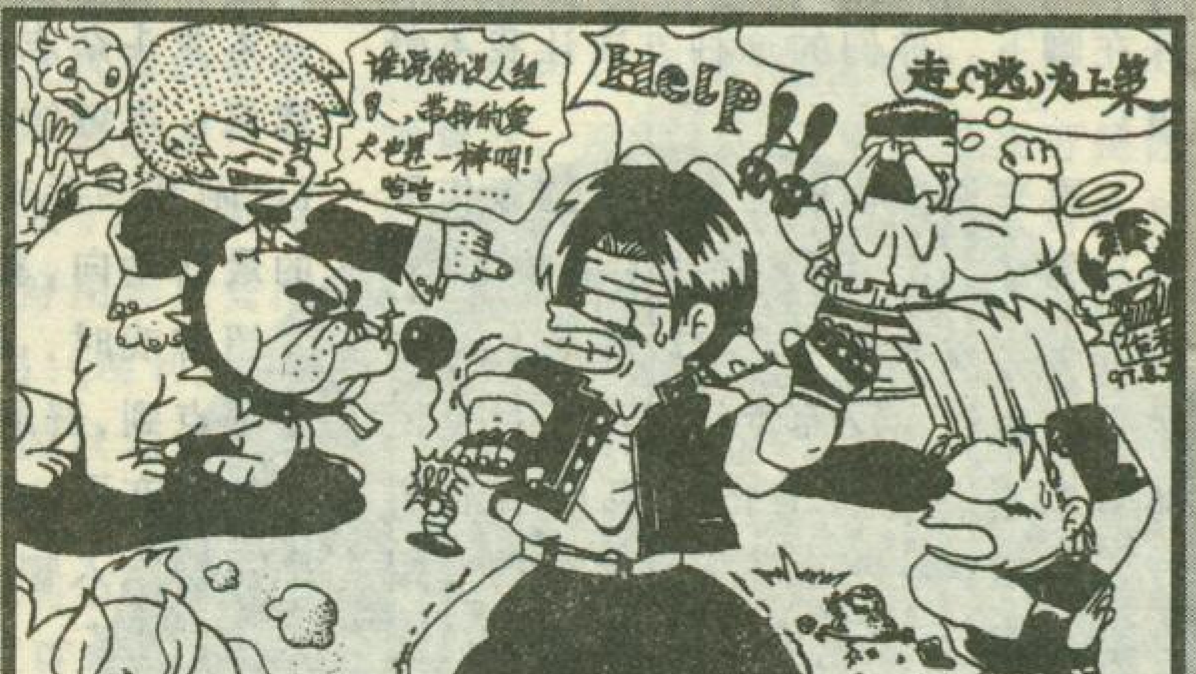
赵佳，天津人氏，绰号伪八神，16 岁，自称与阿鸟儿（自由鸟）一样是为了漫画的繁荣强盛才搞得打 GAME 像个大菜鸟，在漫坛被人称之为"太前卫"。

主要作品：《少年漫画》：《黑血》以及《黑血》单行本①—②

《科普画王》：《第十三个月》、《在下也疯狂》以及《十三月》单行本①—④的策划与监督

《小百科》：《漫画三国》、《漫画水浒》

《动画世界》：《魔帽》、《红蟹》、《血族》



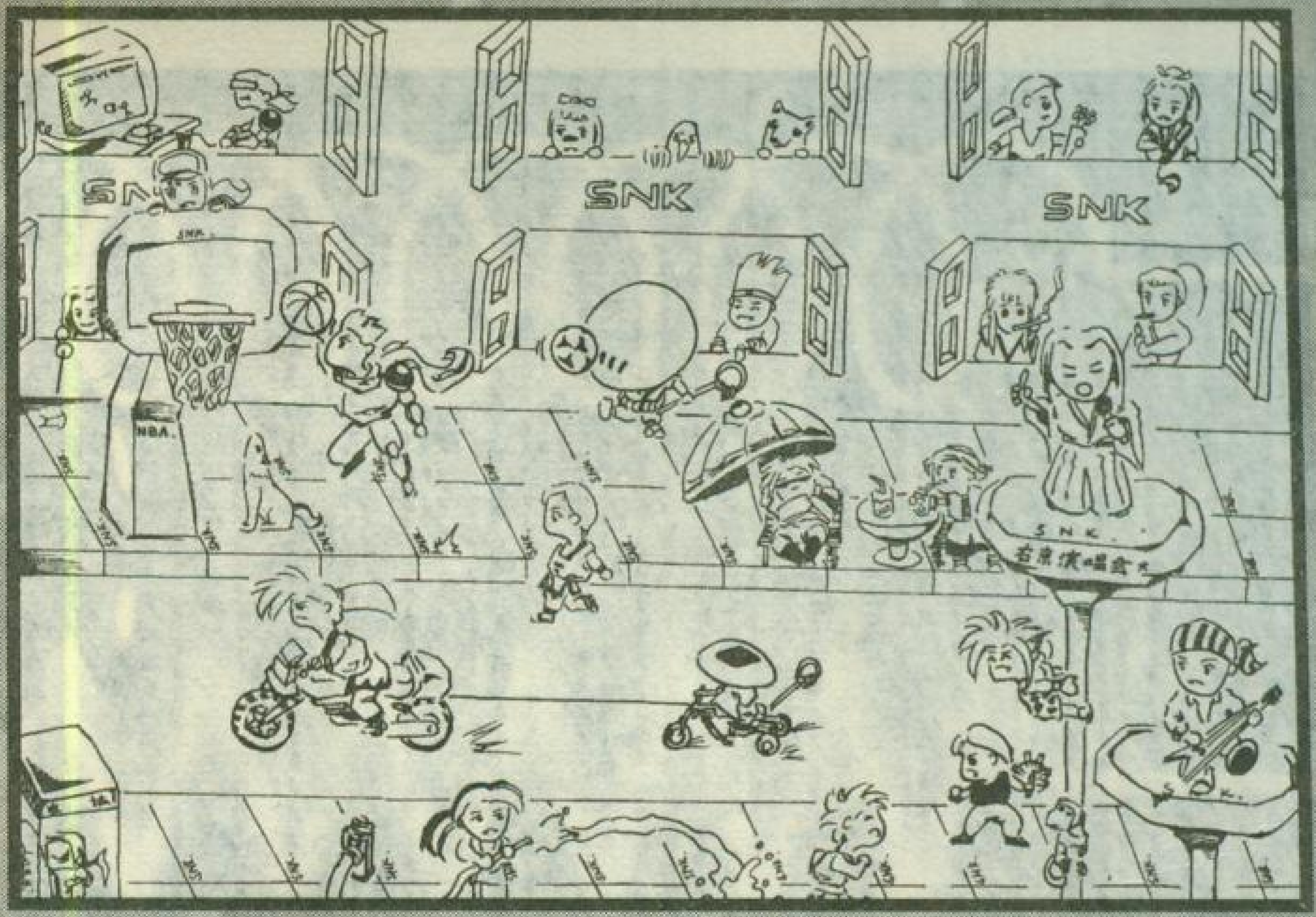
▲《隐藏队友！？》 湖南湘潭 江淼

▲如果有一天流行与动物组队，八神会与如此丑陋的、獠牙毕露的沙皮狗一队吗？真能实现的话喜欢八神的朋友会爱屋及乌对那又傻又凶的大沙皮感兴趣吗？



▶《SNK之街》 湖南宁乡 贺一凡

◀《桔右京——风烛残年》 西安 朱阿贝



▲真有这街存在的话,我定会去光临的,而且直奔右上角,为什么?画中自有分晓!另外看样子左上角的半藏在玩的有些象 PS 机,玩得是《饿狼》还是《侍魂》呢?

▲落日的屏风、欲熄的残烛、再不锋利的刀剑、白须和皱纹满布往日英俊的面庞,想当年,小桔子(特工黄曾称)也风光一时啊,令人怀疑他那多病的身躯能熬到这般岁数吗?



▲《GAME OVER》 上海 亮晶晶

▲好象竖看更有意境啊,八神壮烈的死与一旁战得半死的草薙京形成了明显的反差,黑白对比得颇合本廊口胃,哈哈,好吃好吃。



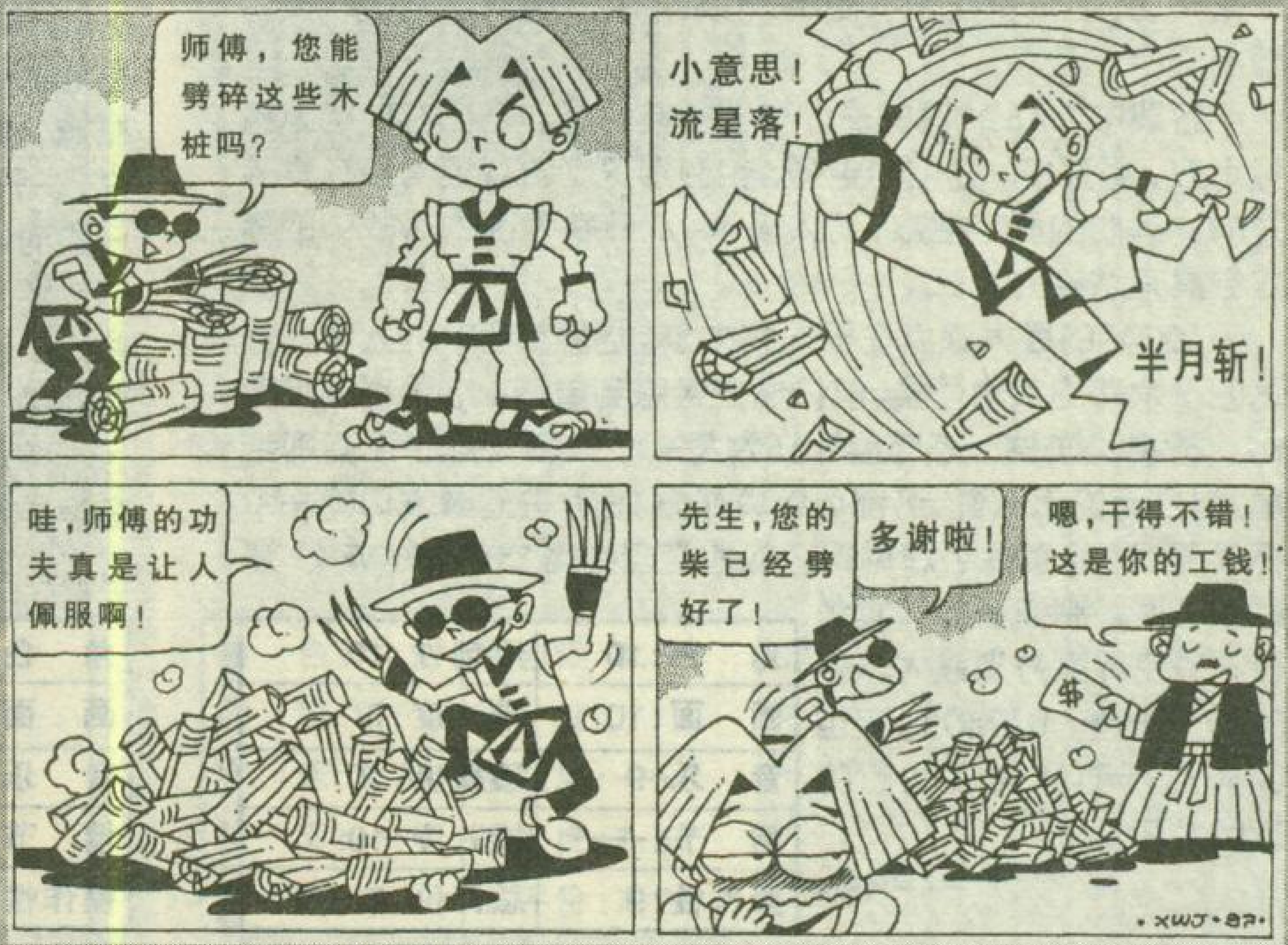
▲《拳皇'96》 大连 张敬

▲又是幅强调灰度的作品,虽然缺乏些创意,但画面掌握得很好,无论那些火焰还是人物表情……

《漫画绘制技法速成》
(第一辑共4卷)
它包括:《乘车人物百态漫画技法》、《校园人物百态漫画技法》、《钢笔与色调漫画技法》、《人体结构漫画技法》作者系日本成功漫画家和漫画绘画研究机构人士,具有很好的教学示范作用和参考价值。
该书每卷定价:29元,每套116元,每卷邮费1元。
邮购地址:北京市朝阳区甜水园北里16号楼210号
邮编:100026 赵立娜 收

▶(顺序为左→右、上→下)果真蔡宝健如此狡猾的话,金加潘就累死了,当师傅也不容易啊,事后蔡宝健会与金加潘「半儿劈」吗?

▶《96格斗之王——劈柴》 山东济南 肖文津



GAME BAR

空间有限，闲聊无限！

死或生(DEAD OR ALIVE)

机种 SS 厂商 TECMO 类型 3D FTG 媒体 CD—ROM



如果一定要用一句话来概括"DOA"在SS中的地位，那么"土星版的魂之利刃"是最好的诠释。确实，无论从画面、流畅感、音响效果、人物形象等等随便哪一个角度来说，"死或生"都可以与PS的"魂之利刃"一较短长。而且就算将来PS版的"DOA"推出，相信也不会比这个版本高出多少。

游戏中人物的动作比起"VF"系列来更为逼真，背景设计则更为巧妙，虽然没有光源处理，但要看出破绽却并不容易。关节技、连续技的输入方式非常亲切，适合于初学者使用，也弥补了土星缺少"铁拳"类游戏的空白。

游戏中"HOLD"键的设计可谓别具一格。它比"VF"的返技更有效、更直接、变化也更多，也使得这个游戏更为接近真人对战。其他的武术招数，如太极拳、八卦拳等也比"VF"中的拳术更具有感染力。

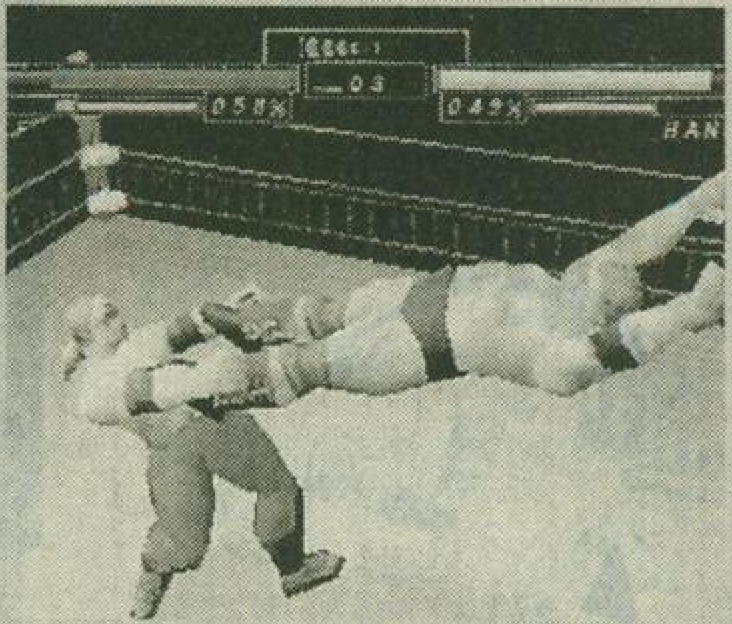
"DOA"的最大缺点在于人物太少。尽管节目中的人物有多达四十余种的衣物可换，但仍然使人感到单调。结尾也缺少变化，不象"铁拳"等节目那样为每一个人物安排了不同的结尾。但是无论怎么说，这都可以算作是SS历史上最成功的一个格斗游戏，笔者甚至感觉到它的地位应当比SS版的"VF 2"还略高一些。制作者的认真负责，是使玩家得到最大享受的唯一途径。TECMO这次也以实际行动证实了他们的雄风尤在。

——KEN

角　色:10	原创性:10
画　面:10	难　度:7
音　乐:9	移植度:10
情　节:——	投入度:10
操作性:9	总评价:9.375

全日本职业摔角·VR主演(全日本プロレス·FEATURING VIRTUA)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 3D FTG 媒体 CD—ROM



尽管对摔角不感兴趣，但是想到可以让WOLF和JEFFRY与日本的著名斗士们同台表演，心中就不由一阵激动——"VF"的热潮毕竟还未褪尽，他们仍然是玩家心目中的偶像。

"FV"(不是"VF"，也不是"FIGHTING VIPERS")算是世嘉一个比较认真的作品，这从画面的细致程度上便可以看出来。光源处理的有无，对于衬托出物体的质感是非常重要的，"FV"中的人物实体感非常明显，正是托了光源处理的福。

毕竟是三维动作游戏的老铺，世嘉做起这类游戏来可谓得心应手，在普通的摔角节目中加入动作游戏专有的连续技概念，可谓一大发明。但是对于习惯于普通动作游戏的玩家来说，一开始肯定会对"FV"的操作系统不太习惯，不过只要适应一段时间，应该也能够掌握。

游戏的背景音乐和配音也做得相当出色——甚至超过一些球类游戏，这使得玩家能够很快地与游戏融合在一起，并与游戏中的人物有感情上的交流。

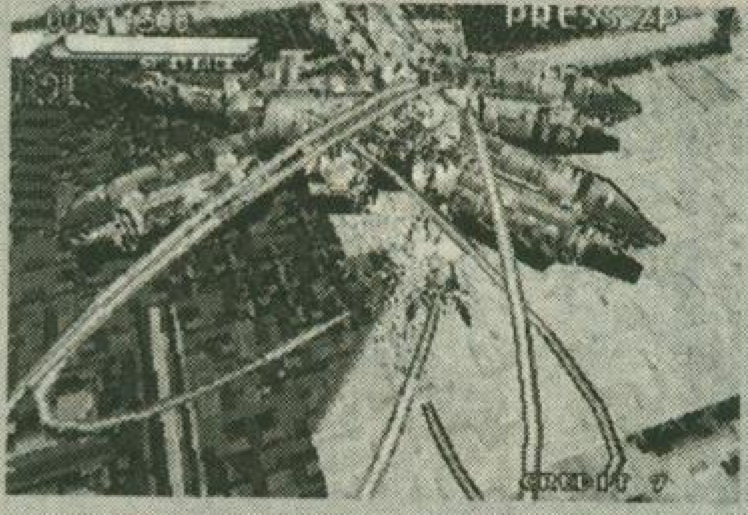
摔角虽然看上去很残酷，但实际上是一种纯粹的表演，没有竞争性。对战的双方都经过长期的演练，谁赢谁输早就安排好了。观众到场，实际上也就是看一个刺激和热闹，并不象拳击那样是你死我活的争斗。因此在游戏中，有些动作显得虚假也是可以理解的——这就是被真实反应了的虚假。

——真宫寺

角　色:9	原创性:9
画　面:9	难　度:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:——	投入度:7
操作性:8	总评价:8.29

雷亚战机 2(LAYER SECTION 2)

机种 SS 厂商 TAITO 类型 STG 媒体 CD—ROM



“PS 能够做到的，SS 也一定能够做到”这句充满自信感觉的话现在已经不怎么能够听到了。如果说一开始，SS 还算勉强地移植了“斗神传”等以三维而出名的游戏的话，到中后期简直就是只能看着 PS 大肆炫耀而干瞪眼了。这其中最大的问题固然是在主机的机能上，PS 专长便是处理三维图形，而且软件开发方便、而 SS 为达到相似的效果就得花费更多的时间和精力，一般的软件商哪有这么多闲情逸致？由此舍土星而转为青睐 PS 也在情理之中。

一直到世嘉的开发环境有所改善之后，一批带来新感觉的 SS 三维游戏才陆续出笼。此时的产品与当初相比自然有天壤之别，“LAYER SECTION 2”便是其中一例。

从效果上来说，SS 版的“雷亚战机 2”与 PS 的“RAY STORM”是比较接近的。画面的流畅感和操作性都没有什么问题，移植度相当高，也具有很高的三维图形处理技巧。比较逊色的是画面的清晰程度不够，另外贴面的色彩也稍嫌淡薄，质感和爆炸时的透明感不强。当然对于 SS 来说已经是相当不容易的了，这也说明该主机还有一定潜力可挖。

同“VF”、“TEKKEN”等游戏一样，“LAYER SECTION 2”事实上也是一种“三维化的二维游戏”，节目的基本概念仍然属于二维的，只是表现方法采用了三维。从这一点方面来说，该游戏不及“铁甲飞龙”。但是从爽快感来说，又是普通二维射击游戏所不可及的。如果版面还可以多一些的话，相信会更好一些。

——真宫寺

角　色:9	原创性:——
画　面:9	难　度:7
音　乐:9	移植度:9
情　节:——	投入度:10
操作性:8.5	总评价:8.93

RONDE ~轮舞曲~

机种 SS 厂商 ATLUS 类型 SLG 媒体 CD—ROM



同“FFT”一样，“RONDE”也是 RPG 名作“女神转生”的 SLG 版，只不过在 SFC 的时代有它自己的名字“魔神转生”——因为在 SLG 版中是以恶魔而不是神为主角的，SS 版取名“轮舞曲”，也正是隐喻轮回转生之意。

对于那些不喜欢恶魔，却又对 SLG 感兴趣的玩家来说，“RONDE”实在不是一个好游戏。画面的粗糙就不用说了(同样是全三维的游戏，为什么有的公司就能够表现的比较出色，ATLUS 就不行呢？看来还是一个制作态度的问题)，战略性的缺乏则是游戏的致命伤：这个标明战略 SLG 的节目，其中心卖点却是恶魔培养与合体，侧重点的偏颇自然导致了游戏平衡的破坏，使人有“不知所云”之感。从这个角度来说，史克威尔的“FFT”就好得多了——毕竟是大家的手笔，学是学不象的。

读盘时间是困扰“RONDE”的另一个大问题，不知道为什么 ATLUS 还没有掌握消减数据传送时间的技巧，每次战斗总是要让玩家等待那么长的时间，游戏的整个节奏也因此被打乱。操作系统方面也是问题很多，根本没有从玩家的角度考虑。当初宣布制作计划时，游戏给人的期待值很高，然而到头来一看，实际效果却令人相当失望。只能这样说：如果 ATLUS 是为了证明土星已经“完蛋”才故意这样做的话，这个节目应该算是成功的。

——SONIC

角　色:8	原创性:——
画　面:8	难　度:7
音　乐:8	移植度:——
情　节:7	投入度:7
操作性:7	总评价:7.43

世界足球 98(WORLD WIDE SOCCER 98)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD—ROM



虽然采用的是同“V GOAL”一样的系统，但是世嘉的“世界足球”系列一直不如人意，这个“WWS 98”亦是如此。

第一眼看上去，“WWS 98”颇有新意：设计了三种不同的语言模式，除了可以进行世界杯赛之外，还分别对应三个不同国家(英、法、西)之间的联赛，而且俱乐部也是姓名俱全、有模有样的。但是进入游戏一看，便完全不是那么回事。

首先是电脑的战术水平太差，不及“V GOAL 97”中那般灵活主动；其次是解说的问题仍然没有解决，尽管这次“WWS 98”中也有两名解说员，但尽说一些模棱两可的话，也不会播报队员姓名，使玩家缺乏感情投入——这一点是该系列的致命伤，也是使其远不如“V GOAL 97”的主要原因。

另外让笔者不可理解的是，在“WWS 98”中居然删去了反越位、造越位等战术键，在屏幕打出持球队员姓名的习惯也被删除了。这样，虽然游戏允许玩家自己创造一支具有真实队员名字的球队，但已经没有什么意义了——解说员不会告诉玩家控球队员的姓名，屏幕上也不会显示，这还有什么用呢？这也许是世嘉所制作的最缺乏激情的足球游戏了，如果电脑版是以这个游戏为蓝本的话，“史上最好的足球游戏”肯定会是一句空话。

——KEN

角　色:7	原创性:——
画　面:8	难　度:6
音　乐:8	移植度:7
情　节:——	投入度:8
操作性:8	总评价:7.43

御意见无用·日本的混战

(御意见无用·Anarchy in the NIPPON)

机种 SS 厂商 KSS 类型 3D FTG 媒体 CD—ROM



原本以为，一个由日本数名“VF 3”的最高高手制作的 3D 格斗游戏，纵然不能惊世骇俗，多少也应掷地有声。但可惜的是，至少在国内这个游戏是乏人问津的，而且摇头的比点头的多得多。究其原因，主要是它过于专业——而且是非常日本化的专业。

“御意见无用”实际上基本可算作是一个连续技、挑空技和招数取消的专用练习游戏。由于规则的限制，这些动作在日本是唯一合法的比赛用招，笨笨丸等以此为目标设计游戏也就不难理解了。但是对于国内玩家来说，这些招数无疑是华而不实的花架子、“笨动作”，此地所流行的，是不求招式的华丽，但求一招夺命，这显然与“御”的风格和指导思想互不相容，“御”也因此失去了国内玩家的青睐(其实设计者也许压根儿就没有想到过中国玩家)，这也是为何日本高手常常栽在中国玩家手中的道理。

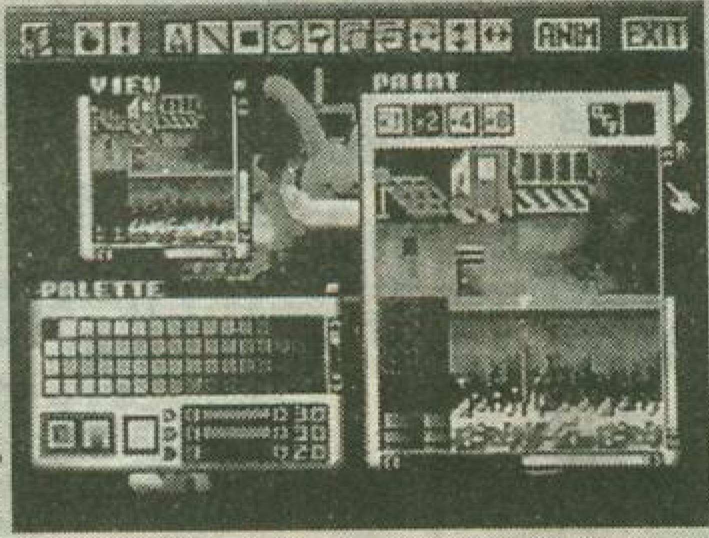
其实仔细看看这个游戏，尽管画面和系统一般，但还是有着不少“VF 3”的痕迹，聪明的玩家大可将其作为一个“VF3”的练习场来练练身手，动作自我设计的功能也可以开拓玩家的思路，对于动作游戏高手来说，不妨买一张看看，总是好处多于坏处。

——真宫寺

角　色:7	原创性:8.5
画　面:8	难　度:7
音　乐:8.5	移植度:——
情　节:——	投入度:7.5
操作性:8	总评价:7.79

设计卫门 2(DEZAMON 2)

机种 SS 厂商 ATHENA 类型 ETC 媒体 CD—ROM



都是问号。原因很简单，因为这中间的一切都必须由你自己创造。对于一向喜欢评头论足的笔者来说，算是真正明白了"看人挑担不吃力"这句话的真实涵义。

DEZAMON 的前代是 PS 版，这次转移到 SS 上来，不知有何居心。但是功能方面是增加不少了：比如说从单打发展到了双打、从纵版发展到了纵版与横版并存、从二维发展到了三维多边形，等等。虽然其主要目的是在修改基本游戏而不是重新创造，但仍然可以使人了解到制作游戏的艰辛——更不用说制作一个优秀的游戏节目了。

由于不能使用键盘、MOUSE、扫描仪等等外设，游戏中编辑画面的复杂可想而之：要修改一架飞船的形状或者是背景的图案，没有耐力和广阔的思路是无法完成的；要修改或重新编辑一段音乐，不花上你十几个小时是不会罢休的。制作游戏真是集体力量的产物，想一个人挑大梁是不可能的，玩过 DEZAMON 之后你就可以充分感觉到合作的必要和优越之处。

正是由于"制作游戏的游戏"有着这些不可避免的麻烦，所以刚刚出现时的轰动现在已经有所退潮。不过对于那些有志从事电玩事业的玩家来说，DEZAMON 还真值得一试——至少不必。

——SONIC

角　色:?	原创性:?
画　面:?	难　度:?
音　乐:?	移植度:——
情　节:——	投入度:?
操作性:?	总评价:7.14159

侏罗纪公园·失落的世界

(JURASSIC PARK · THE LOST WORLD)

机种 PS 厂商 ACCLAIM 类型 ACT 媒体 CD—ROM



美版的游戏大多有这样的通病——画面出色，游戏性欠佳。这个"失落的世界"也正是如此。

平心而论，PS 目前的多边形技术已经可以使许多玩家非常满意了。恐龙的质感、动感，背景的纵深感都非常出色，看的出来程式的制作者是下了一番心血的。游戏的模式也是现在惯用的三维场景、二维系统，比较易于玩家接受。

与 MD、SFC 的前作相同，"失落的世界"也可以在恐龙和人类两方面做选择，不同的主角具有不同的攻击方法和模式，多姿多彩的场景设计也令人叫绝。

问题还是出在游戏性方面，也许欧美的玩家水平都要比亚洲的玩家高一些？反正这个游戏算是够难的了。其难度已经使人失去了进取的信心，这对于一个动作游戏来说，不能不说是非常失败的。由于手柄的不方便，更加深了操作性的问题，没有一点耐心和毅力还真的不行。

——SONIC

角　色:8	原创性:——
画　面:9	难　度:9
音　乐:8	移植度:——
情　节:——	投入度:7
操作性:8	总评价:8.17

NBA 行动 98(NBA ACTION 98)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD—ROM



和"V GOAL"的出色表现相对的是，SS 中一直缺乏一个出色的篮球游戏系列，尽管世嘉的产品曾经在美国风行一时，但是仍然不能形成篮球创作的摇篮——这也许是由于土星在欧美不景气所造成的。对比 PS，KONAMI 的"实况 NBA"就显得有声有色，出类拔萃了。

矮子中间挑高个，"NBA ACTION 98"大概算是土星中目前唯一一个可以马马虎虎玩一会儿的篮球游戏了。但是，一定只可以"马马虎虎"地玩，这个节目是绝对认真不得的。

首先是画面非常粗糙，低解析度却没有采用光源处理，这种做法令人费解；其次是虽然采用了多边形技术，但却降低了动画的帧数，使得人物动作的跳跃感增强，非常地不自然；还有就是解说的有气无力，这大概是美版世嘉体育游戏的一大通病吧？

游戏显然是受到了 EA"NBA LIVE 98"的不少影响，因此整个界面都在向"NBA LIVE"靠拢——包括缺陷也是。不过好歹这个游戏总算也采用了真实人物，各个不同人物的特征也算明显，操作性也还算流畅，总算是一个过得去的节目。然而在一些大公司正在努力为 SS 开发全新三维游戏并成果累累的今天，世嘉自己却那么地不思进取，这多少让人感到有点失望。

——SONIC

角　色:7	原创性:——
画　面:8	难　度:7
音　乐:9	移植度:——
情　节:——	投入度:7.5
操作性:8	总评价:7.75

浮云赛车(SCUD RACE)

机种 ARC 厂商 SEGA 类型 RAC 媒体 MODEL 3



也许是吸取了 MODEL 2 和土星在光源处理方面的教训，MODEL 3 基板对光影效果的追求是令人感动的。在"VF 3"中，这也许还不甚明显，但是等到这个"浮云赛车"出现在玩家眼前时，其效果之出众着实令人目瞪口呆。

明眼人一眼便可以看出来，整个节目脱胎于"DAYTONA USA"，但是比起"D"来有了长足的进步，画面细腻到了无以复加的地步：阳光在车身上的折射令人眩目；透过透明的车窗玩家可以清楚地看见车手的面部表情；而高速穿越水族馆时每一条鱼不同的神态和动作都是那么逼真和清晰！

当然，赛车游戏并不是以车手或者鱼的表情来取胜的，速度感和操作性才是取胜的关键。有着坚实基础的 AM2 这一次仍然没有使人失望。赛车风驰电掣时的感觉腾云驾雾，此时你便会明白为何起名叫做"浮云赛车"！与"DAYTONA"相比，"SCUD RACE"在速度感上显然更胜了一筹。

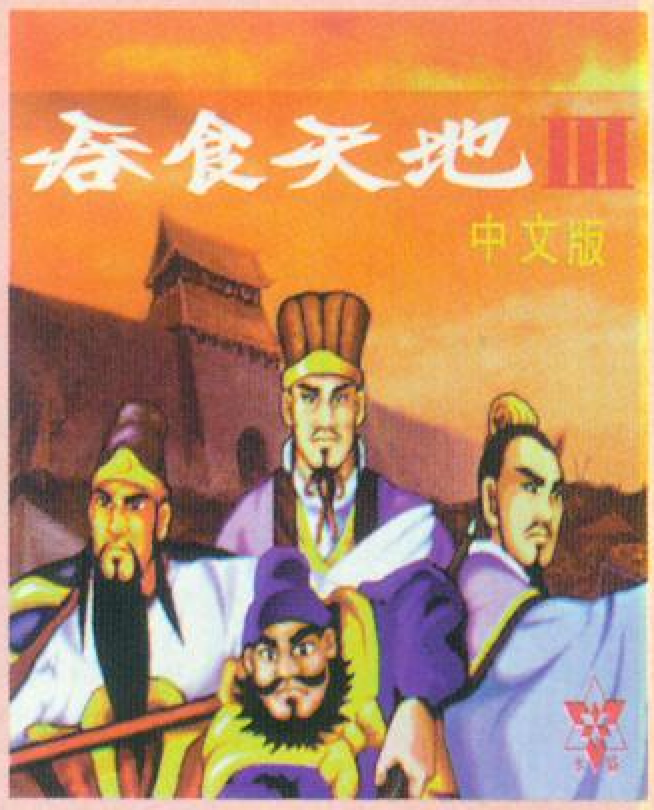
稍稍令人感到不足的，是赛车的撞击感不够真实。尽管使用了功能强大的 MODEL 3，但有时赛车的图形仍然会切入被撞击的车辆或背景里，这也是 AM2 赛车游戏的一贯通病。相比之下，NAMCO 的"RAGE RACER"在这方面就逼真得多。希望在"DAYTONA USA 2"中能够得到彻底的改进。

——SONIC

角　色:10	原创性:10
画　面:10	难　度:9
音　乐:10	移植度:——
情　节:——	投入度:10
操作性:10	总评价:9.86



人间最壮硕的戏剧—三国志的精华都在这里。



延承汉室血脉的刘备带领名将、鬼才、平反乱世。



梁山英雄欲霸天下，孰可取代之？



君王无道，妖魔横行
斩妖除魔，匡复正义

永盛出品，质量保证。版权所有，翻版必究！

SEGA是Sega Enterprise的注册商标。Mega Drive是Sega Enterprise的注册商标。

诚徵全国各地代理批发商！

永盛有限公司
地址：广州市沙河顶水萌一横路56号　邮编：510075
电话：020-87712241　传真：020-87739679
020-87712243
020-87726190





















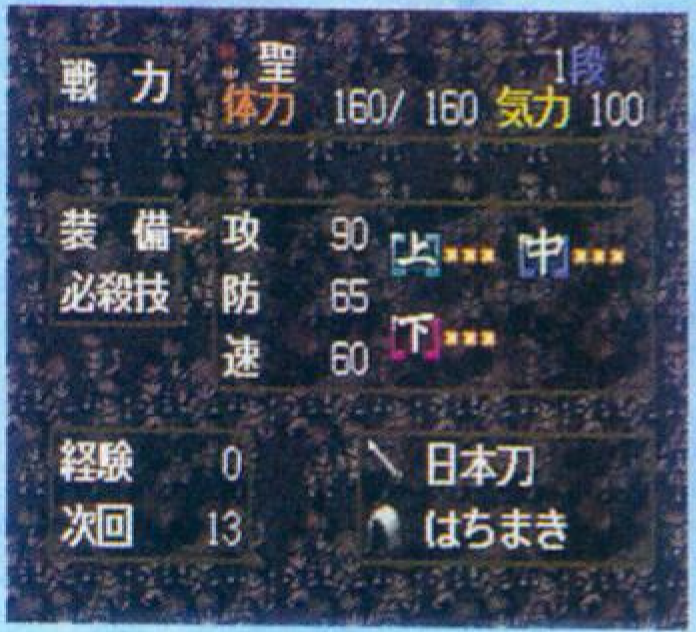




剑客们的战斗就是一对一的真剑胜负！！

著名漫画作品《浪客剑心》在次世代主机PS上的第2款节目，记得上次是以 3D格斗形式出场的，此次则以强调故事性的RPG上市，你就随着绯村剑心去实现你的“剑客之梦”。

游戏中的战斗分为偶遇战及事件战两大类，一般来说偶遇战都是在地图上随机进行的，而事件战则作为故事的一部分必须发生的。但战斗全是1对1的对战。下面呢，就为大家简单介绍一下这位来自明治时代的剑客的冒险浪漫奇谭吧！



这就是状况画面，可选择的项目算是很详细了，好好用哦！

偶遇战斗



在原野上行走，与普通RPG一样会遭遇到敌人的。

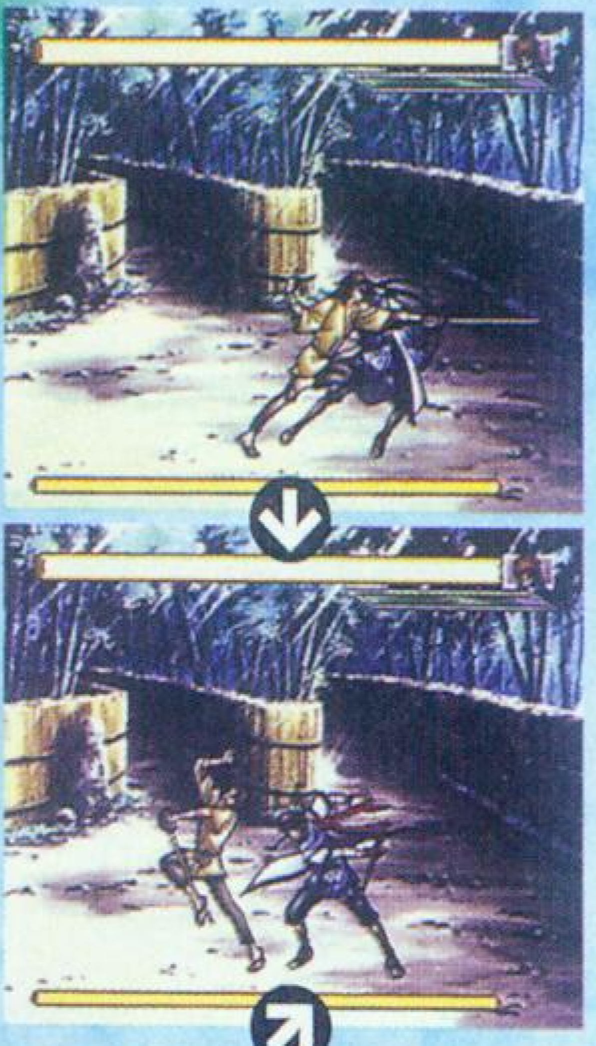
事件战斗



战斗分「循环赛」和「胜者战」两种顺序进行，「循环赛」指按着战斗顺序循环进行，「胜者战」则需由胜者开始。

六连击系统

战斗 1回合有6个指令，1回合的攻击的决定或自动发起攻击。攻击组合很自由，但是要注意各攻击的使用回数。但攻防终了后下一回合会表示初期物品的，战斗继续后的场合是需要再度输入指令的。





浪客剑心—明治剑客浪漫谭—

～十勇士阴谋篇～



るろうに剣心
—明治剣客浪漫譚—
十勇士陰謀編

PS	厂商：SCEI 类型：RPG
	媒体：CD-ROM 发售日：预定12月

集卡通游戏万千宠爱于一身，和月伸宏原著、集英社漫画大作，剑心浪漫出击！

鉴别敌手攻击，决定自己的攻击！！

〈通常攻击技与通常必杀技关系〉

上段必杀技



下段攻击



上段攻击



中段必杀技



中段攻击



下段必杀技



对于三种通常攻击来说，上段及中段攻击较强，下段攻击则较弱，你要依据战事的发展选择攻击方式。另外必杀技与通常技一样，有上中下三段设定，各段的关系如右图，看得明白是什么意思吗？箭头指向处比前处胜利机率大，且起到有所牵制的作用，至于箭头互指处则表示相互基本上呈平局状态。

全技的相关图

由于本人不太熟悉《浪客剑心》的故事，所以对于绯村剑心及他的同伴们的情况不甚了解，所以无法较正确地告诉大家究竟人物在没有了哪些拍档下会有怎样的表现，这里只有让大家看看人物在无拍档下个人的技法的相互关系，好好看哟！

飞行道具必杀技



返技



乱打技



通常技

通常必杀技

序盘事件介绍，新敌人陆续登场！！

介绍1：被街头不良少年围劫的主人公

正在东京近郊徘徊的主人公突然遭到几名不良少年的围劫，正在紧要关头，绯村剑心的出现让主人公脱离险境，可是剑心却受到了他们的围攻，主人公借机逃走……





仗义助人的剑心来了。

介绍2：神谷道场前，愚连队与薰！

原来街道中不良少年的始作俑者是乱暴者的集团“愚连队”，他们不停袭击经过神谷道场前的路人。薰的到来令得愚连队中起了变化，由于她是神谷活心流的正宗传人，愚连队中乱暴人物也不敢正面与之冲突。

由于愚连队的暴行，薰加入主人公队伍与其一同对抗愚连队。



正义的薰就是看不惯愚连队的狂妄。



介绍3：谁人操纵着愚连队中的隼人？

愚连队居然成功了（？），之后，薰与她的医生老师的弟子惠为了护理愚连队的一员—隼人而进入了道场。

隼人已经忘记了上场与薰战斗中的事情，根据惠的推理，隼人是受了某人的催眠术才变成这般模样的。此时隼人的脑海中浮现出相同容颜的3名女子的相貌，难道这三人便是薰，惠和弥彦吗？当然不是啦！



快来治病吧！



我就是愚连队的隼人。



查出隼人是被人施了催眠术了。



介绍4：与三子对决后追问根津的地下活动中心！

从愚连队的隼人口中打探住真正的“三子”是谁后在街道中漫步的包括主人公在内的三人遇到许多奇妙的事件，原因不得而知。

在酒馆中获得重要新情况主人公一伙终于发现了“三子”的住所。三子就是使用水晶玉使街道中的人们中了催眠术的，但是“三子”只作为别人的党羽，她们的首领叫做被称为根津的男子，主人公与之直接对决后败走在东京郊的山间。

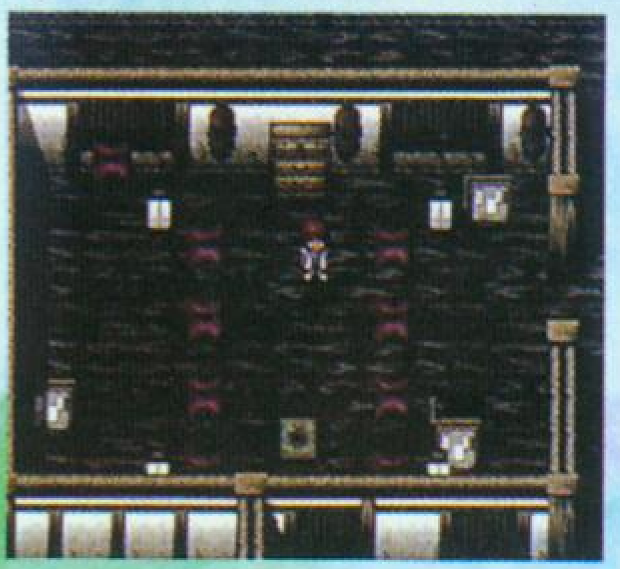


看样子是个小女孩哦。





这间“饮室”中可藏着重大的秘密。



充满诡异气氛的屋子。

介绍5：再访根津地下中心，与三子对决！

竹林的深处有一个奇怪的屋子，这里藏着根津的地下活动中心。深入虎穴，与洗脑的恶人根津对决，之前要先与三子作战。



牙齿呈僵尸状的三子之一——蓝。





今十勇士之一的根津，只要将左之助作为拍档击败他易如反掌。

介绍6：谜之女出现，携根津而去！

当左之助马上就要追上根津并解决他时，一名自报姓名为由利的谜之女显身了，并携根津逃走，主人公们只好再度探访各地，决定再探根津之谜！



由利登场画面。

由利（ゆり）



拥有女王气质的美女，今十勇士之一。

介绍7：鬼婆的传说

探访新座村的主人公听到了鬼婆的传说，她从许多女性处“救出”她们的丈夫。围绕根津事件，村人百鬼婆的山谷挺进，走入山谷深处发现了鬼婆的正体原来是名叫小系的女子。被看破正体的她逃出小屋，剩下只有村人与百鬼。







鬼婆的山谷果然很「鬼」。

村中充满了鬼婆带来的危机。

小糸（こいと）



鬼婆的正体，穴山之部下。

百鬼（ひゃっき）



阻挡主人公前进的穴山之部下。

最新强敌出现！

当人们被从村中救出时，强敌—穴山登场了，小系和百鬼不断袭击各村，穴山自称“今十勇士”，弥彦被毒刃刺中，危机出现……



被毒刃刺中的可怜的弥彦。

新座村瞬间烽烟四起，穴山来袭。

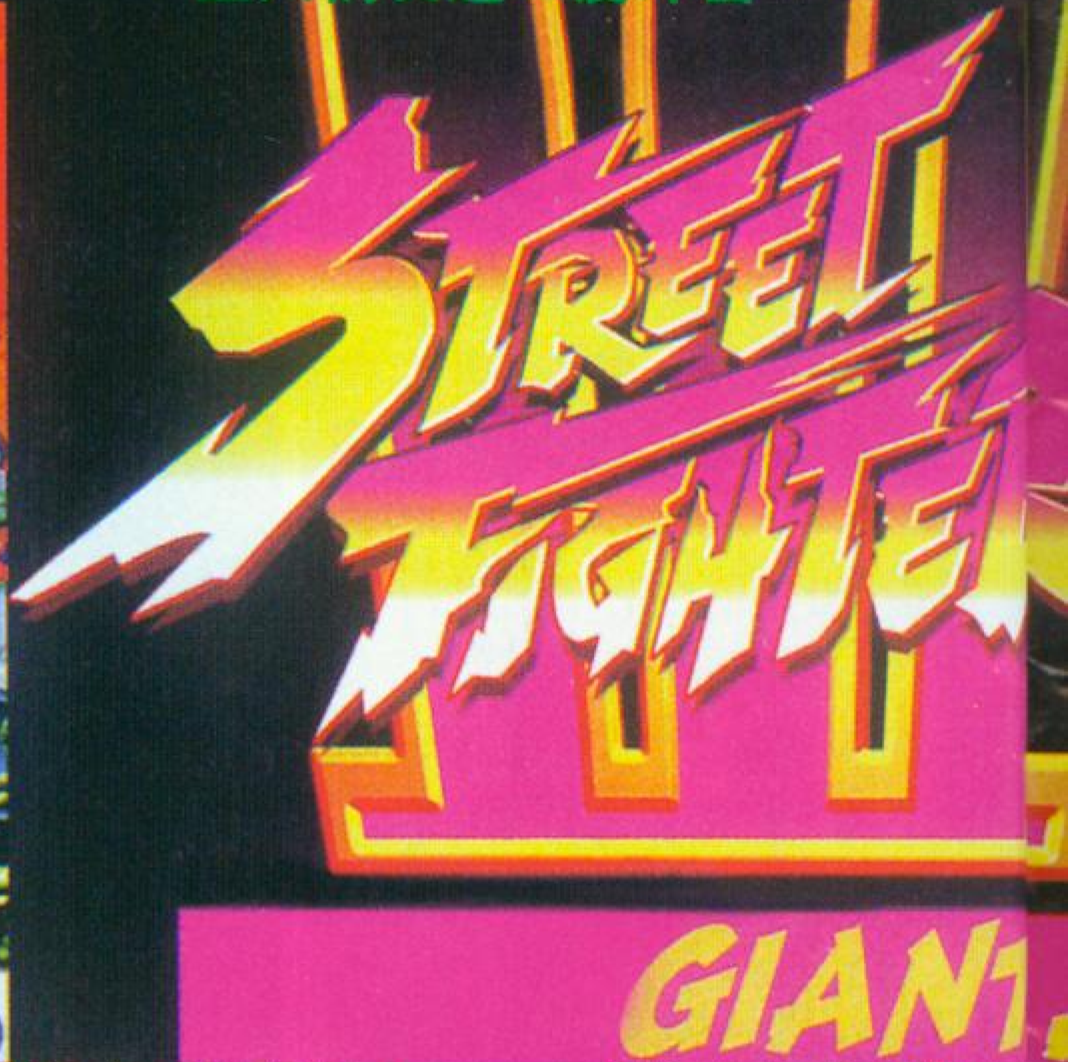


穴山（あなやま）



拥有怪腕强力的豪快魔头。

巨人们发起二度冲击



…肯两人仍不改初衷地坚守街头阵地，欲将霸王之位永固手中。看来这「新生代」果然名不虚传，真的到了年青人的时代了。

新的挑战者的名字便是——

铁血的大巨人　休够

反逆的使徒　尤利安

他俩就是此次发动攻击的两名巨人，不论从身躯还是招式上都可称得上是「巨无霸」级的人物，连前代已经算得上是很强悍的亚历克斯面对他们也无能为力，相形见拙了。

究竟他们要对「霸王」们进行怎样的「攻击」呢？且看这「NEW GENERATION」的序幕再度掀开，上演出何等绚丽的街头战事……







PERSONAL ACTION

此作导入的另一种新概念即为此被称为「Personal Action」（个人动作）的新系统，各位角色全是发动同一指令构成这款新系统杀招。

上集的超级必杀技是「SUPER ARTS」终究是追求强力攻击，而新概念的「PA」则在画面效果的追求上进行了调整。

「PA」除对战局有影响外，其他因各角色攻击手段各异而使战术更圆滑，这款各角色的固有动作会令战斗更加 HIT UP，令战火更蔓延开去……

战士们，披上战袍再度出征吧！











…面变得更加出人意料，让人有种灿烂辉煌的感觉……

比起前作，不论从平时的动作还是超必杀时，都加入了许多特殊效果，那种爽快感真可以说是无与伦比。新加入的五关，景色也是让人非常「养眼」的，总之，随着公司技术的日趋成熟，CPSIII 这块基板会日臻有其用武之地，其衍生或后续产品也会很快上阵的，到时恐怕已没有词语能形容那份「灿烂」了……

两名新战士风云登场！

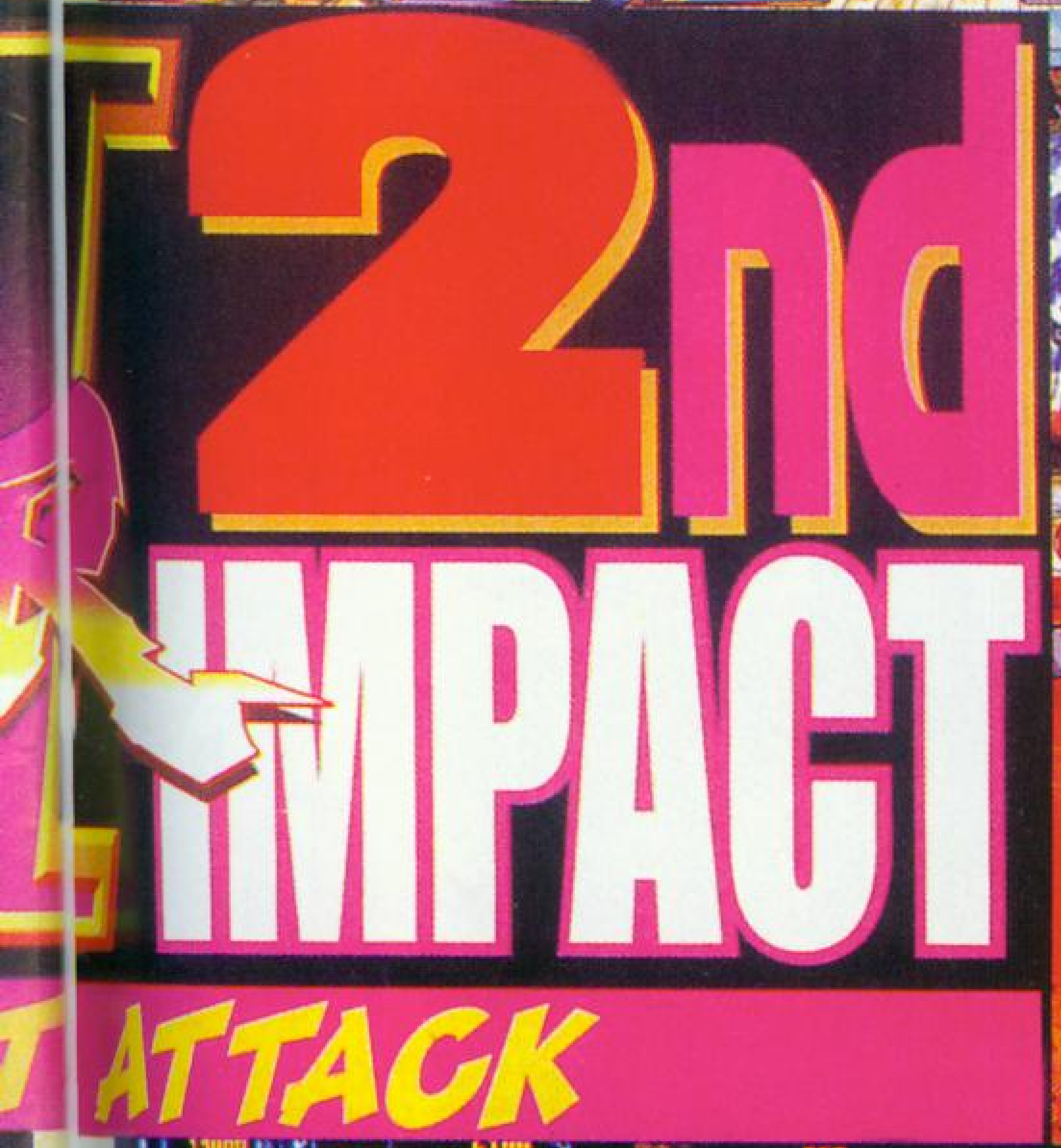
《街霸III》刚刚发行数月，它的续作（严格说只是加强版）旋即在原本的基础构架上再度演绎这群不败战士的街头史诗般的传说……

在《街霸》历史上活跃多年的格斗家们已纷纷褪去满是尘土和鲜血的外衣退隐江湖，只有隆









第4等级的必杀技

一直以来CAPCOM的必杀技都是轻、中、重三种等级的，以致成为日后FTG游戏的主流。但此次的「二度冲击」终于加入了被称为「EX必杀技」的第4等级必杀技。

比起前集的「SUPER ARTS」，它是更強力的必杀，更能发挥必杀的強大威力，更能令敌人胆战心惊。使用指令方面，即是在各必杀技输入指令同时，将横列2个按键同时按住，传说中的「EX必杀」便告登场了……

超强杀阵 必中无疑





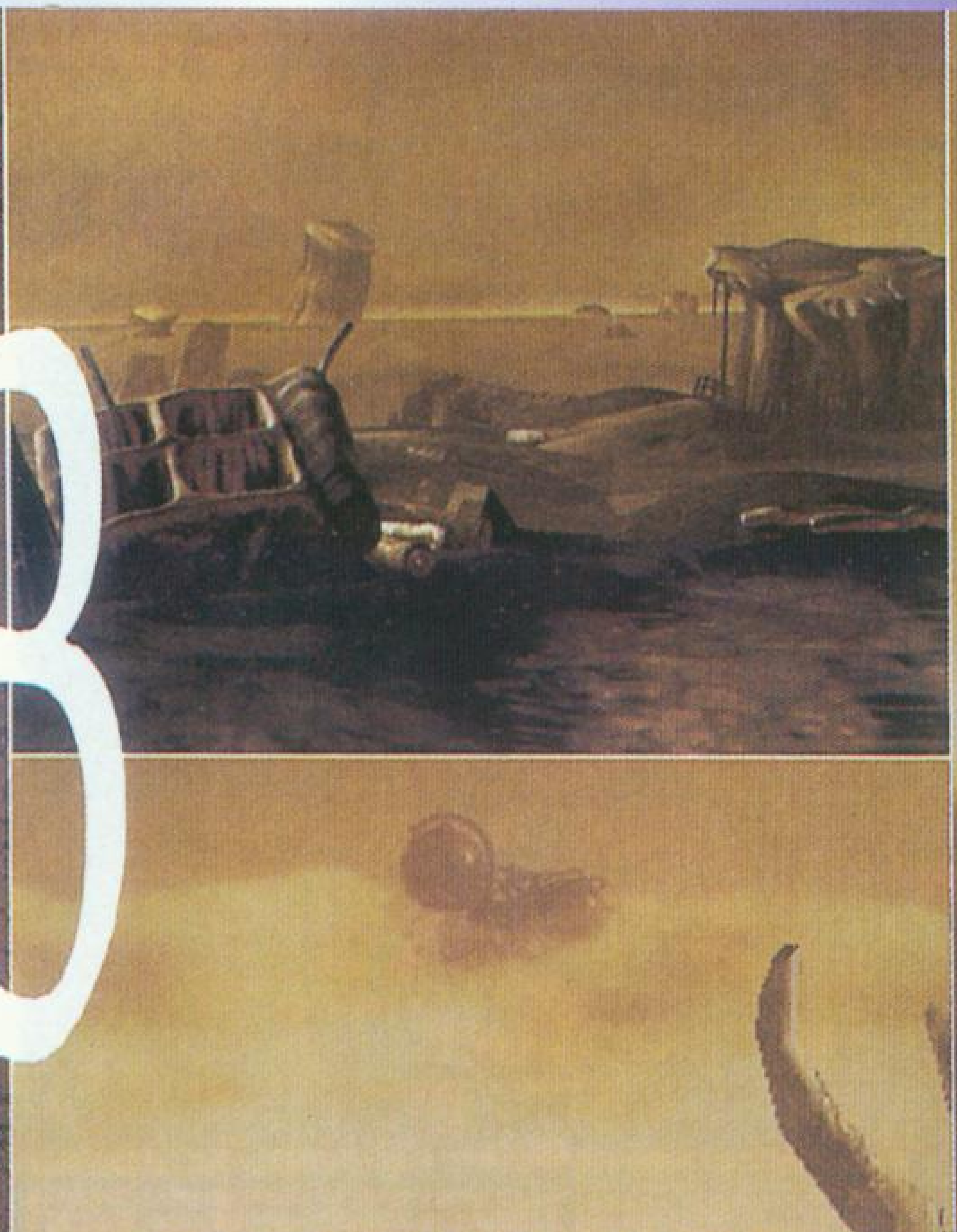


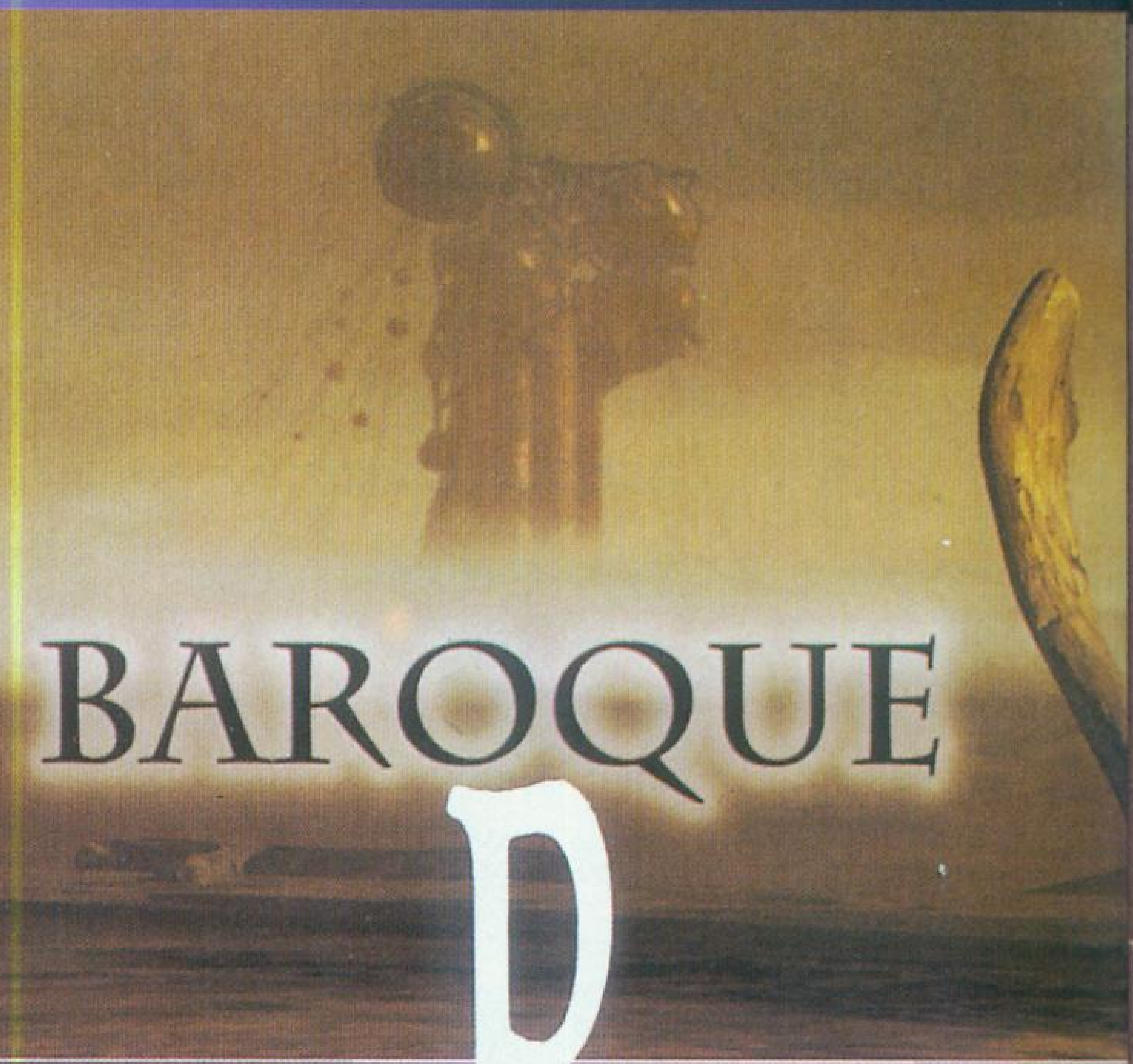




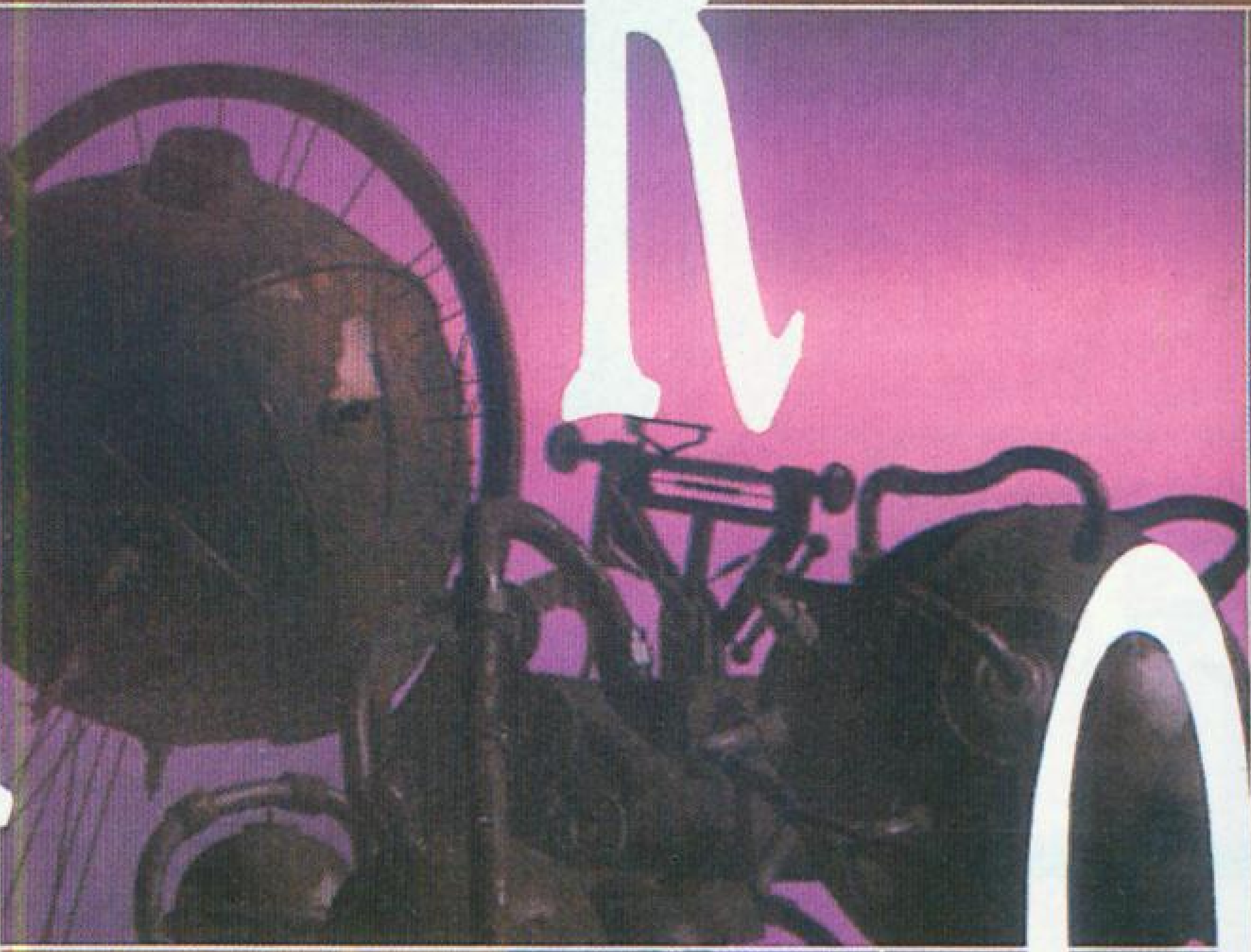
画面向高等级挺进！

说起那块會一度传为超強无比的基板—CPSIII，就必定要说到《街霸III》、《WARZARD》两款CAPCOM公司的FTG力作。相比之下这两款GAME的画面素质都较为不错，但本作更是利用CPSIII优秀的超強能力将画





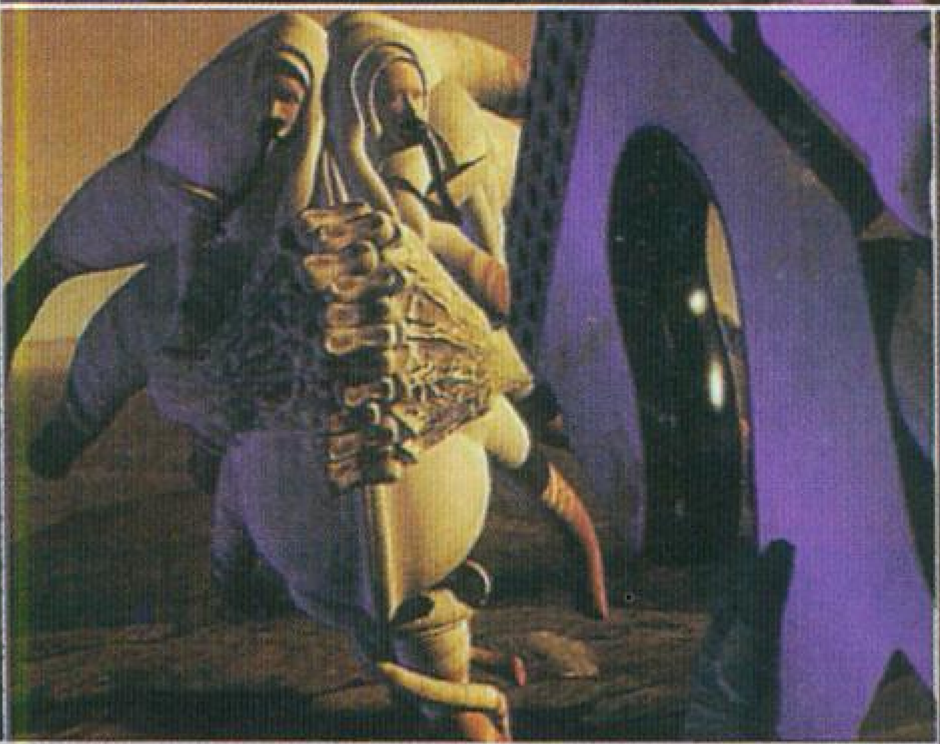
如果要用一句话来形容“巴洛克”这款游戏的话，“不只是看故事而已，更能亲自体验故事”这句话应该是最恰当了！天使、异形、大热潮、神经塔……等关键词，将在游戏中以各种形态出现。透过这次介绍，希望玩家能感受到“巴洛克”的震撼力。





此印象CG是……

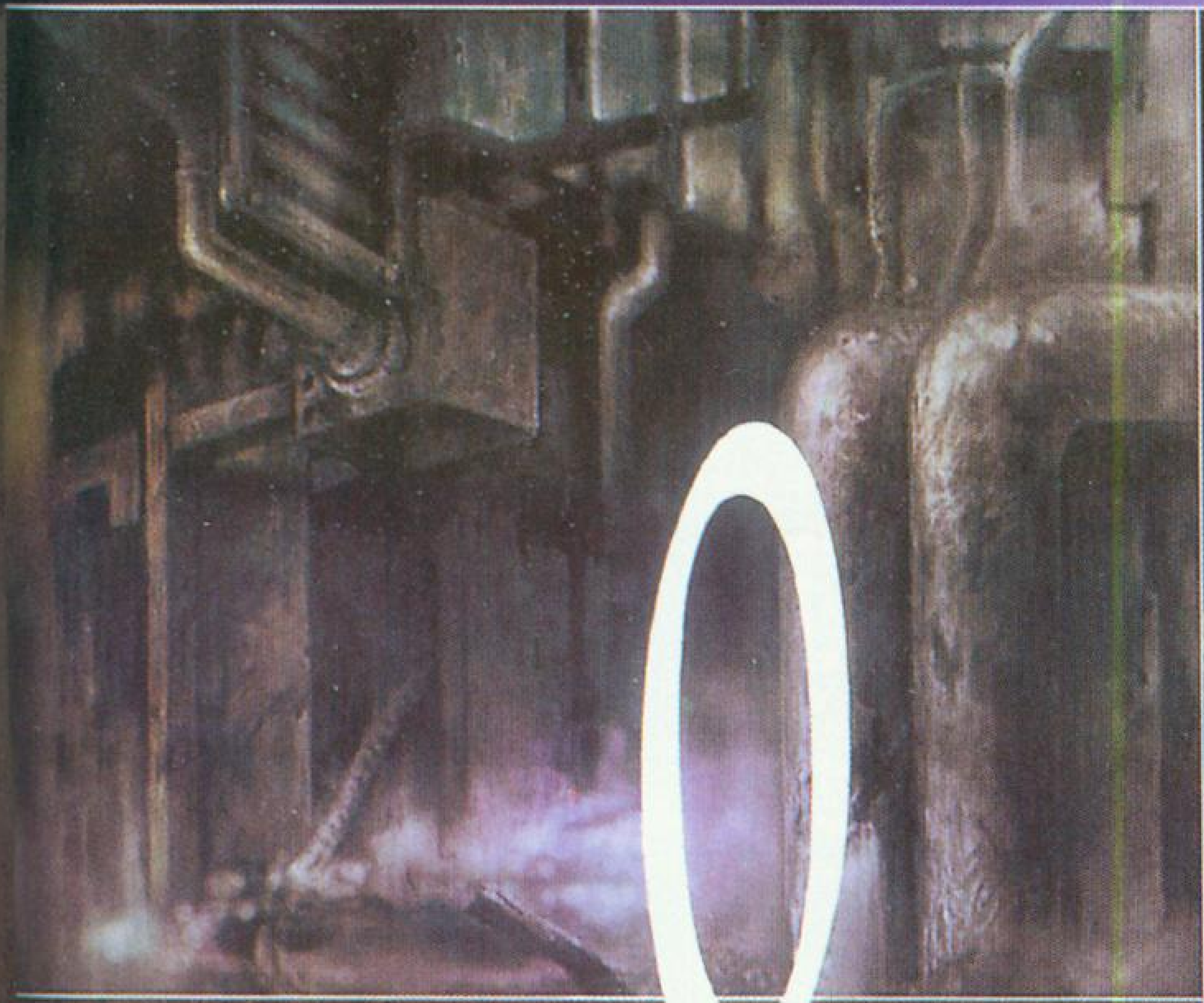
这些新公开的附图，都是本游戏序幕画面的一部份剪影。里面描述的是大热潮之后毁坏的世界，画面都出自名家的设计啊！



巴洛克

SS 厂商：STING 类型：RPG 媒体：CD-ROM

RPG的新纪元来到了



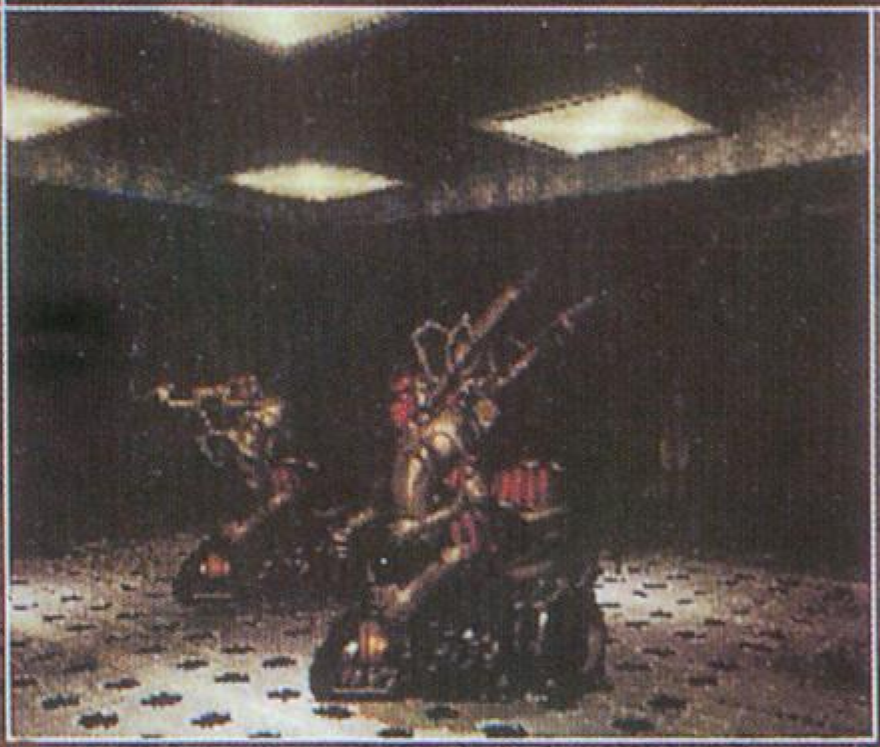


什么是 BAROQUE

如果套用目前热门的专业术语的话，本游戏是一款“即时处理进行的3DRPG”。除了玩家所有的行动都会影响到游戏世界的“多层次进展”，每次玩都会有不同的世界构造的“变化”之外，再加上玩家有充分的“自由”，使得本游戏的内容和现存的RPG游戏之间，划上了一条分明的界线。

本游戏的舞台是设定在因谜般大热潮而荒废已久的未来世界。此时所残存的，只有荒芜的大地、奇怪的人类、已脱去人形的生物、不断变化的世界、以及象征着未来世界的神经塔。

玩家在游戏中化身成一位已丧失过去记忆的青年，在充满变化的未来世界里四处徘徊。他为了除掉内心的“罪的意识”，于是往神经塔展开冒险……



上面附图为游戏画面，主要的舞台是神经塔的内部，游戏是以即时处理系统来进行的。



玩家操纵角色

游戏剧情

奇怪的事件不断地增加。

发生了许多起残酷的杀人事件，而且其发生的件数有愈来愈多的趋势。此时世界上充斥着想理解杀人事件动机、研究杀害方法……等的学说，而巴洛克（邪恶的妄想）型犯罪、巴洛克殉道者等名词，也开始流行起来。

另外，出现了一种叫做“异形”的东西，而吃人事件也开始发生。由于异形不断地增加，于是在大热潮发生之前，异形杀戮部队便正式成军了。

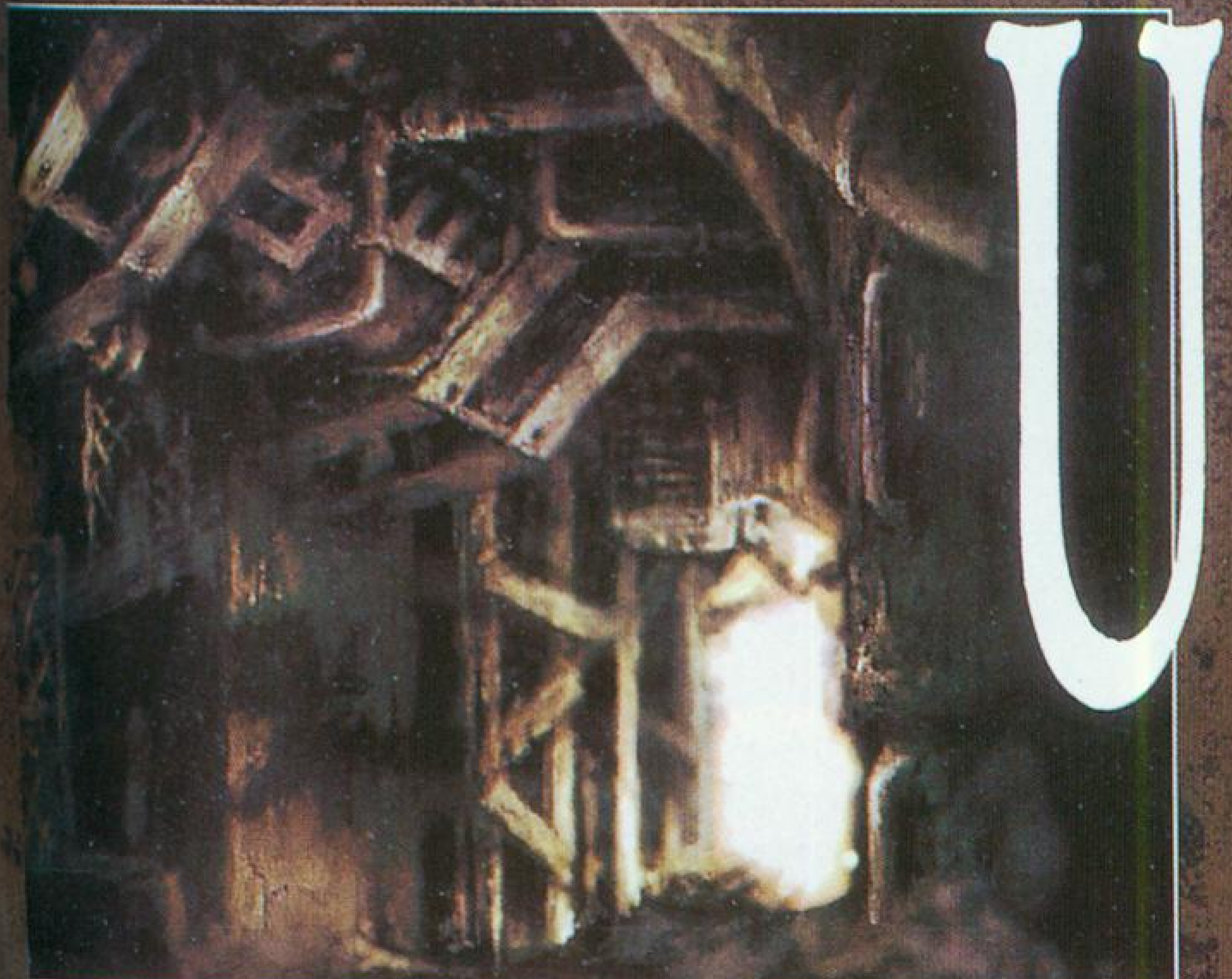
另外一方面，装上伪装的翅膀，并且自称是天使的一种奇怪的宗教团体，也成为时兴的话题。他们宣称自己拥有神的技术，但究竟事实是如何？则无人知晓。

——再来就是大热潮。

未来的世界因为大热潮而遭受到重大的打击，残存的人类依旧在动荡中继续生活。虽然在大热潮发生之前，有许多当时流行的漫画和电影，都曾描述过遭受毁灭的世纪末世界，但是，实际上那种电影或漫画中的世界却与真实世界有一大段差距。

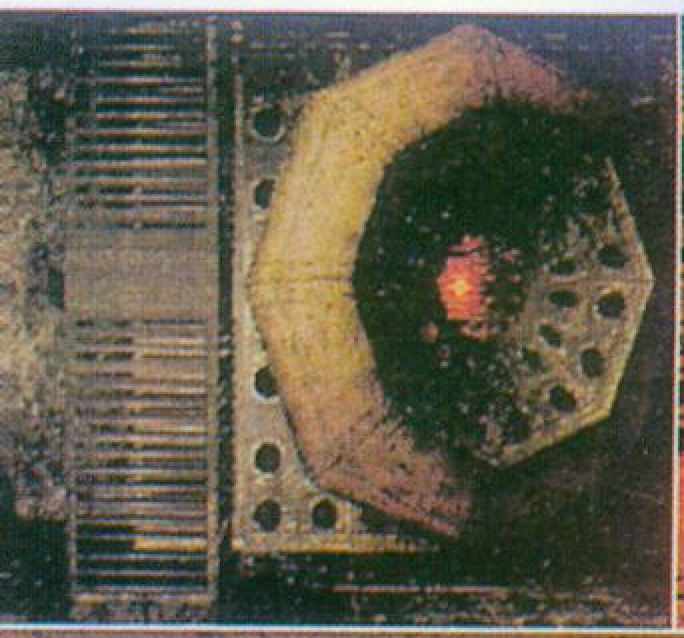
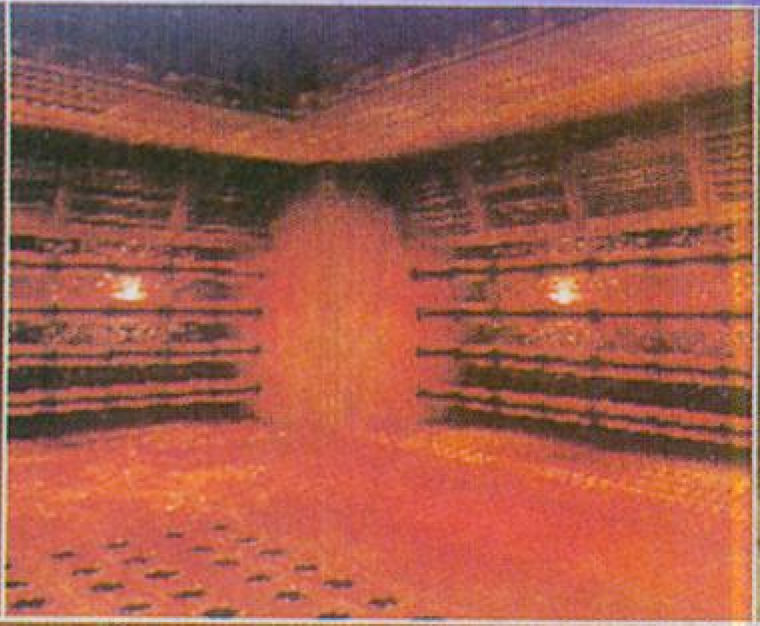
在这个充满变化的世界中，有什么都变的人，也有单纯变化的人。

不过，有一项是必定改变的，那就是巴洛克不断增加。



此印象CG 是……

本页所刊载的附图，为描绘出游戏中迷宫内部样子的形象插画。由于插画中显示出光线和阴影互相交错的作风，让人可很容易地感受到未来世界的独特气氛，拿来和中央的游戏画面比较也十分有趣。



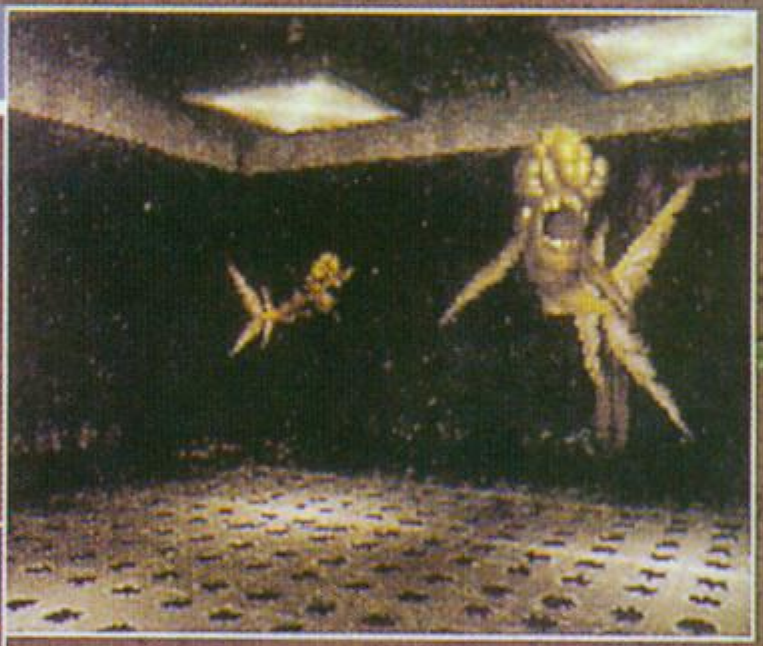
眼前的一切都是真的

之前我们已经介绍本游戏是以即时处理来进行的。游戏中所有的画面都是透过3D多边形来制作的，而且称为“异形”的生物，将在各个地图中不断地向主角袭击而来了。玩家除了使用称为“净化具”的武器之外，还要运用不同道具来突破各种难关。本游戏并不将重点摆在动作性上，最重要的是玩家确定掌握自己所处状况，订定战略（包括使用道具……等等）来进展游戏。

玩家要以主角的视点来进行游戏，同时让主角独自展开行动。另外，本游戏虽然设定有只要打倒敌人便能提升等级的要素，不过，在某些情况下即使主角等级不高，仍可运用智慧和运气来突破困境。

全部为即时处理

本游戏的进展并不需要切换任何画面。除了主角之外，会袭击主角的异形也经常会在地图内跑来跑去。另外，主角所采用取行动也会影响之后的进展。

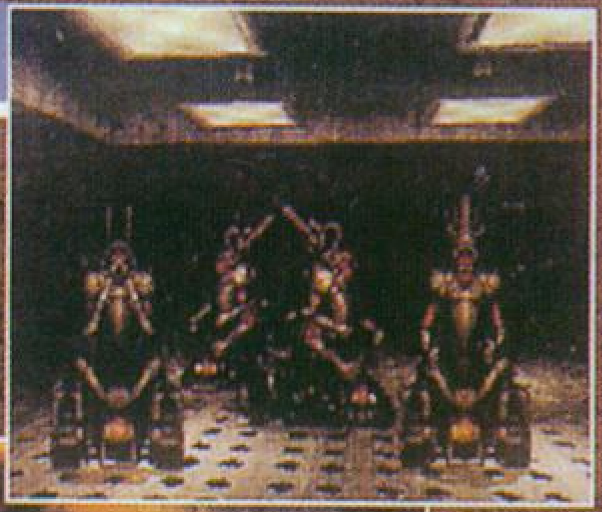




成群结队的异形游走在神经塔的各楼层中，游戏整体都由即时处理制来进行。

全部自由

“巴洛克”提供了玩家“完全的自由”。游戏中并没有因为要配合剧情发展而强制进行的事件，玩家所采取的行动，自然而然地就变成了剧情的内容。



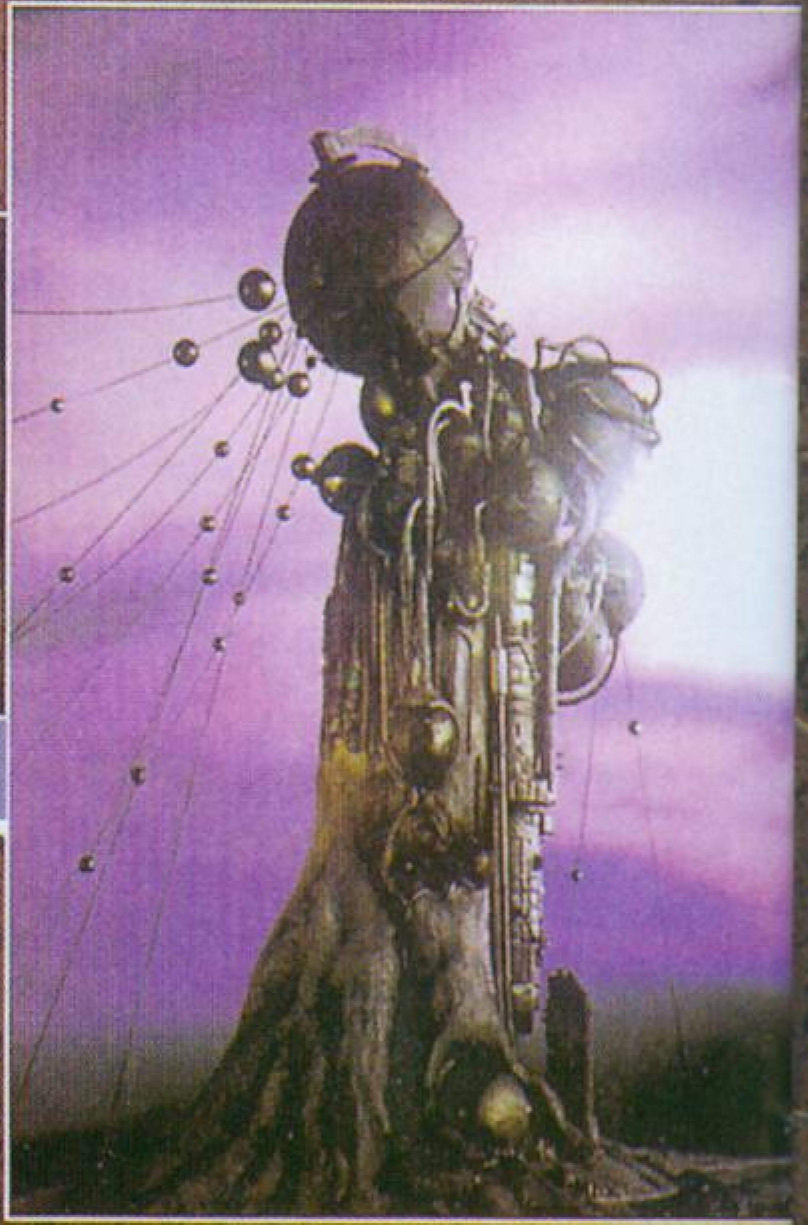


由于一切都充满自由，因此同一个地方并不需要来很多次。玩家不但可以与敌人正面作战，也可以逃走。



然后，全部变化

“多重情节系统”是本游戏的核心。楼层构造、其他人物的反应、道具的效果等，都会因为玩家的行动而时时刻刻产生变化。另外，剧情不只有单纯分歧，玩家必须在网状的剧情设定中慢慢的前进。



了解“巴洛克”的名词集

大热潮［事件］

一种突然侵袭世界的神秘崩坏现象。在发生之后的世界中，所有的东西并没有一定形态，会经常产生变化而完全走了样，此时运出现了称为“Nirvana · Death”的群体。

天使［人物］

为背后装上「伪装翼」的人类的统称。天使只是他们暂定的称呼，正确应该叫做「伪装天使」才对。在大热潮发生之前，他们是一群热衷于信仰的宗教团体，他们之中存在着各种阶段。

巴洛克［用语］

此字是从葡萄牙语中的BARPOCO（歪曲的珍珠之意）而来的。为17、18世纪文艺复兴之后欧洲所流行的一种艺术形式，其特色就在于壮观的构思以及细部夸张的装饰技巧，当时具有与古典美对立的不协调以及夸张的触感而深受欢迎。不过，在本游戏大热潮后崩坏世界中，其意义则转化成「歪曲的妄想」。

神经塔［建筑物］

本游戏的主要舞台。为在大热潮发生之后，突然出现的神秘之塔。据说塔内存在着众多游魂，再加上它以惊人的速度不断地变化成形，因此人们将它视为是一块圣域。塔中存在着不少称为「异形」的生物。原先，它是一座聚集众多天使的塔。

在主角所徘徊的世界中（主要为神经塔内部），除了异形之外，还会出现各式各样的人物。这些人物中有些人会指引主角方向，有些人则会陷害主角。在前一页我们曾经解说过，游戏中所发生的所有的事件，会因为玩家行动的不同而有所差异。他们的真面目或者是对白的涵意，则要由玩家多玩几次之后就会明了。

接下来，请玩家注意本页所刊载出来的游戏附图。玩家是否看到在神经塔各楼层中出现的人物，与主角交谈的画面？这些附图中的画面虽然都是还在开发中的画面，不过，基本上各角色的信息会在画面中以文字的方式表现出来。另外，有关于信息的表示形态，制作小组目前仍在摸索尝试以往游戏中看不到的表现方式，以下玩家可以参考我们对于游戏主要人物的一些简略解说。



玩家可从附图中了解主角在神经塔的各地会遇到其他人物。





上级天使

引导主角前往经神塔的天使。如果卸掉他身后巨大的伪装翅膀的话，外表看起来非常像人类。



艾莉斯

平常时很开朗，但有时会很阴沉，会质问主角的过去。

为与生物息息相关而构筑出的奇妙世界



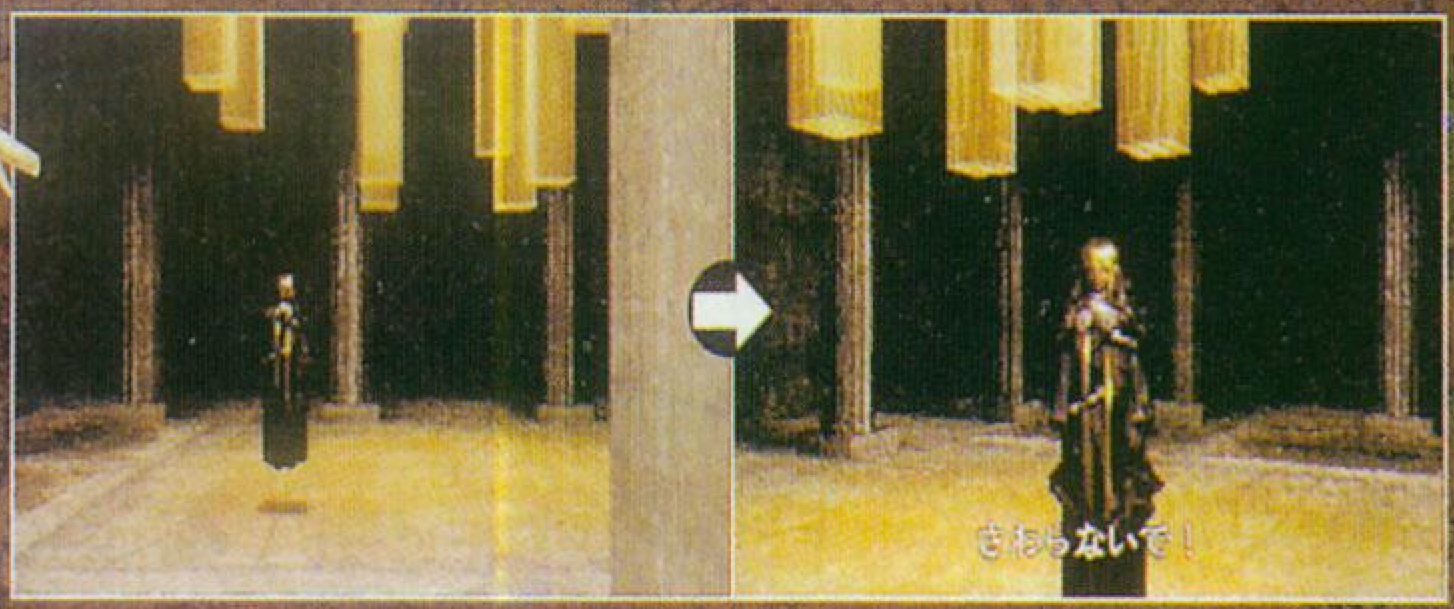
里特鲁

传说中会在神经塔的上空飞行的小天使。



天导天使

脸上戴着面具，自称为博士的天使。



主角在神经塔各楼层内与主要人物对话的一个画面。从附图来推测，主角只要靠近其他人物的话应该就能进行交谈了。在这楼层中有像神殿一般的柱子以及从天花板垂下来的四方柱。



依莉莎

漂亮的金发少女，会向主角要「干净的水」。

异形［生物］

为抛去人类形态的生物，相当于一般RPG游戏中所谓的怪物。其性格不但凶暴而且残酷，它们喜欢在神经塔内以及外界到处徘徊，然后向看到的人类袭击。

净化具［武器］

主角用来打击异形所使用的武器。在前几页的插图中，主角身上所背的巨型剑（净化剑）就是其中一项武器，其它还有类似手枪的净化具。

多重情节［系统］

让多层次的剧情进展得以实现的游戏系统。例如，当玩家不小心死掉而要再玩时，并非是重新再玩游戏，而是透过此系统，主角之前活着时的要素会影响到再次玩时的状态。因此，玩家若能反复玩本游戏的话，才能够将本游戏所蕴藏的谜底一一解开。

立体模型［物体］

游戏内异形、神经塔等与剧情有很大的建筑物的设定，是由专业模型师鬼头荣作先生以及艺术大师汤尼先生等人的通力完成的。游戏的画面也是以这些立体模型为蓝图所描绘的，因此可以格外地显现出那种特殊的立体感。在这次的电玩展中，制作小组预定将这些模型展示出来。

STING［公司］

成立于1989年，以制作超任版的“财宝猎人G”而成为各位玩家所熟知的软件开发公司，该游戏由史克威尔所发行。

巴洛克补全计划［活动］

目前在STING公司的网站中可以找得到。为了要让更多玩家知道“巴洛克”即将上市，而举办了标题征选的活动。

玩具总动员之

游戏今生

九月份动员后，除了《增刊》我们还没动员吧，这次就大动员一回，将在今年秋“东京游戏展”中的部分“特选礼物”给大家献上，让大家在这97岁末好好过把瘾。尽管我们没机会同去东京看这“GAME盛事”，也无法将这些“宝物入手”，但起码你的鼻子上面还有一双明眸，它能让你过足瘾的。

也许此时窗外是雪花纷飞、也许此时室外是狂风怒号、也许此时阳光已被冬日吸去了“光辉”，但只要你记住：有游戏在，你不会寂寞；有游戏在，你不会孤单……

—SHADOW PHOENIX

1.《玛丽亚》团扇
2.CAPCOM新闻报道
3.益智GAME团扇
4.益智GAME电话卡
5.“七彩机”贴纸
6.“七彩机”电话卡
7.“七彩机”贴纸
8.PS版《MOON》贴纸
9.PS版《MOON》海报
10.PS版《MOON》油画板
11.《真机械人·最终攻击》两面防水商品目录
12.《战斗编队》两面防水商品目录
13.PS版游戏物品目录
14.PS版游戏物品贴纸
15.PS版游戏物品卡片
16.《单橇划雪2》贴纸
17.《'97格斗之王》贴纸
18.《世界幻想之地》电话卡
19.《世界幻想之地》圆珠笔
20.《OVER Blood 2》盒装特辑
21.KONAMI精选集（第1集）——心跳篇
22.藤崎诗织　团扇
23.《怪兽农场》电话卡
24.《怪兽农场》贴纸







今生游戏　永志不渝

25.《怪兽农场》塑料人形
26.《疾驰赛手2》完全文件夹
27.《NOON》团扇
28.《NOON》飞盘
29.《B线上的艾莉丝》完全文件夹
30.《J边锋》完全文件夹
31.《圣诞节2》声音信息库
32.《圣诞节2》完全文件夹
33.《探侦　神宫寺三郎》团扇
34.《月光症侯群》体验版CD
35.《钟楼》记忆卡版
36.《ROBOBIT 2》体验版CD
37.PS版游戏　油画板
38.《DX人生游戏II》东京游戏展专用油画板
39.《太姆太姆》钥匙链
40.SME附赠体验版
41.《卒业》充气球
42.《卒业》海报
43.《森林猴子萨鲁》钥匙链
44.《尼桑GT · R赛车》钥匙链
45.《钢铁之拳》口杯
46.《10101》发光钥匙链
47.《新世纪GPX机甲方程传说》海报
48.《伸缩对战》充气玩偶
49.《风之情报》体验版CD
50.《阿萨西亚》海报
51.《罗马克斯》钥匙链
52.《罪恶爆竹2》贴纸
53.《陆行鸟之不思议的迷宫》贮钱箱
54.《寄生前夜＆异度装甲》海报
55.《前线任务2》鼠标垫
56.《双界仪》木板

游情四溢　戏梦人间
今朝有你　生生世世

A.《超能力方块大战》制作人员签名
B.《MYST》鼠标奖
C.PS《火龙娘》软件
D.《星吹长天》体验版CD
E.《热砂的惑星》瓶托
F.《热砂的惑星》电话卡
G.《热砂的惑星》软件
H.《HARD BLOW》口杯
I.《HARD BLOW》浴巾
J.《OVER DRIVING II》体验版
K.《毕业M》海报
L.《毕业M》团扇
M.《CALCOLO!》体验版
N.PS版《CU-ON-PA》体验版
O.《RIVEN》电话卡
P.《OVER BLOOD 2》系统笔记本
Q.《单橇划雪2》手表
R.《单橇划雪2》T恤
S.《单橇划雪2》钥匙链
T.《超能力方块大战》团扇

隐匿多年终于倩影再现 蛰伏许久嘉米重出江湖

PS/SS	厂商：CAPCOM　类型：FTG
	媒体：CD-ROM×2　发售日：10.25/9.18

对《街霸》系列熟悉的朋友一定不会对她陌生的，这次作为“隐藏原创人物”在《街霸合集》中“复活”的嘉米想必大家都在《街霸ZERO2 DASH》中调校出来了吧！如果还不了解的话，让我来Tell You吧！

首先在“街机模式”中使用VEGA（警察），在任何难度及时间之下，以最高分数爆机，取得第一名，签名时键入“CAM”，在对战模式中即可使用CAMMY（嘉米）了。

此嘉米非彼嘉米也，原型来自CAPCOM人气格斗作品《X-MEN对街霸》，时代设定已不是《街霸II》那个时代了，也许仍是被洗脑的缘故，她成了VEGA的手下（？），回到了那个VEGA黑暗统治的暗黑时代……

她的左臂上的腕章是VEGA亲卫队“杀人蜂”的符号，她的任务是发现及除去SHADOW黑暗组织总帅VEGA身边的危险人物。看来她此次是以邪派角色登场了！



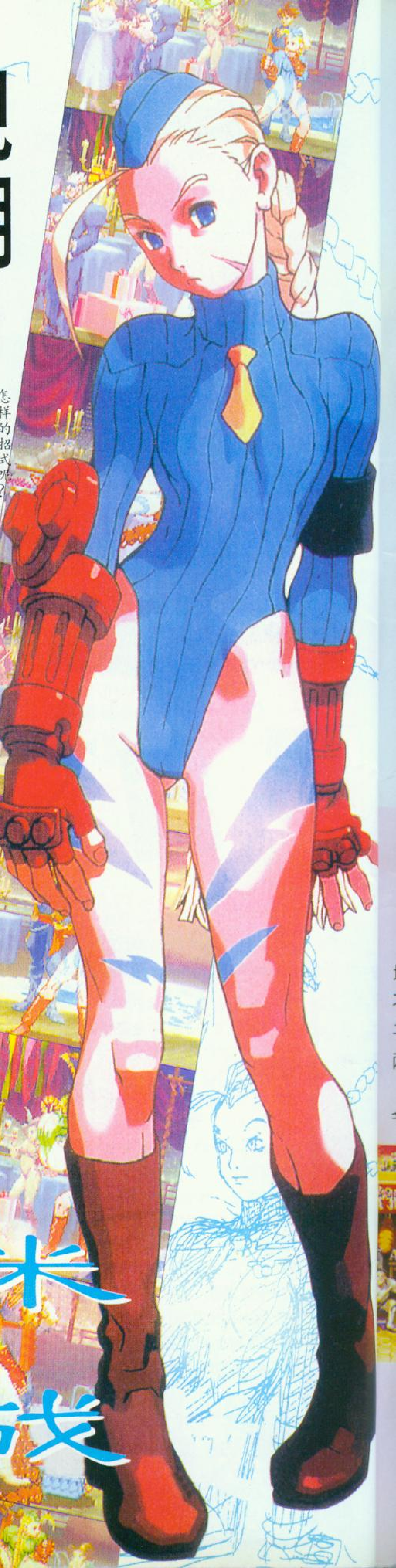
←嘉米之“OC”始动，组合，怎样的招式呢？

CAMMY from X-MEN vs～



←强力必杀技终结后会出太阳的。





杀机遍布，必杀无限

与造型一样，招式也与《X-MEN对街霸》中大同小异，绚烂的腿技令得SNK的女性角色中最擅长腿技的KING也是退避三舍。通常技方面她会因敌手的远近距离而使招术变化；必杀技方面则适用较近距离战；超杀方面攻击判定及范围都很大。那招极具侮辱性的“飞女组合”会让你饱受“胯”下之辱……



↑“飞女组合”的此状态下是没有攻击判定的。

↓看得出来吗？这可是投技啊！

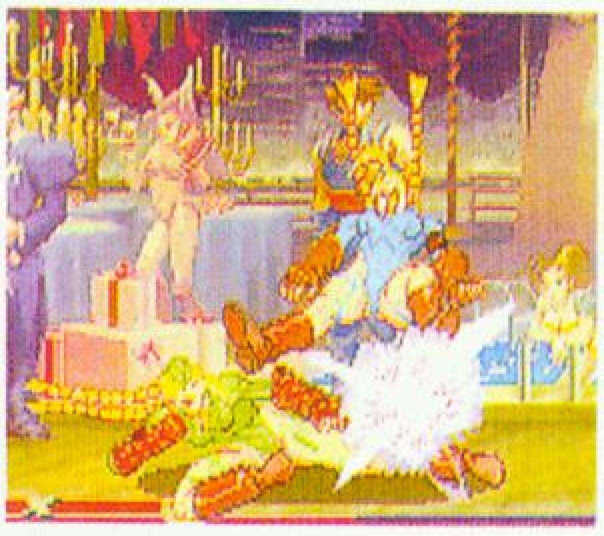




↑样子很象“天升腿”的“旋转箭”，既对空又对地。

↓“回旋拳”是可躲开飞行道具的招式。





↑“激光剃刀”是“飞女组合”失败时出的下段攻击。

↑另一种投技，样子好痛苦。





↑作为突进技的“炮钉腿”，仍是老样子。

↓“原创必杀技”是需要你悉心研究的。





↑超杀“超级螺旋火箭踢”的无敌时间你可要灵活运用。

↓召唤VEGA而出的“超精神爆击”。



超级街头霸王II

SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers

这可是CAMMY小姐第一次登场的地方啊，她的出现令得春丽不再独美于“SF”世界，调皮的样子，异类的打扮和那颇有性格的两条辫子都使她颇得人心。

从CPS到CPSII基板的变换，令本作有POWER UP的感觉。







上作的加強版，除加入隐藏人物豪鬼外，那爽快的一发逆转超必杀技令本作在“SF”FANS心中位置超速提升。

嘉米追加的“飞女组合”也是个较易用的招式。

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge

超级街头霸王IIX

龙与地下城·精选篇

完成度 50%

机种：SS厂商CAPCOM类型：A·RPG媒体：CD-ROM对应4M bit扩充卡发售日预定今冬

在街机上大受欢迎的游戏，这次分成两个A·RPG在SS上登场上！

终于可以在家里玩到“D & D”了！



战士

使用普通的长剑进行战斗，不能使用魔法，适于接近战。

僧侣

仕奉神明的神宫战士，不会使用带刃的武器，主要使用击打系武器，并善使回复魔法。

这款在美国诞生的游戏中，充满了剑与魔法的幻想世界。“D & D”是个很有名的街机A·RPG系列。下面就为大家介绍收录在SS版中的两个游戏。这两个游戏在操作上有一些区别，但展现了相同的世界观。







魔法使者

使用攻击魔法的专家，善使攻击力高、攻击范围广的魔法。

侠盗

动作非常快，善于盗取宝物和偷袭敌人，但力量相对就低一些了。

毁灭之塔



这是VIDEO GAME版“D & D”的第一作，忠实地再现了谈话的RPG世界观和CAPCOM得意的横卷轴ACT。游戏可以两个人同时玩，同时增加了选择分支进行新剧情的多线系统。



只要救出了村民，就会出现剧情分支。





如果选择走街道，似乎相对容易一些。

如果选了这条路就要与怪物进行战斗。



暗黑秘影



新增了两种职业，更新了操作的系列新作。新增的魔法使者和侠盗都有很高的能力，但都有不能防御的特征。由于角色组合较多，不同的特殊操作给游戏带来更多的的乐趣。



魔法使者和侠盗虽很好用，但不能防御。

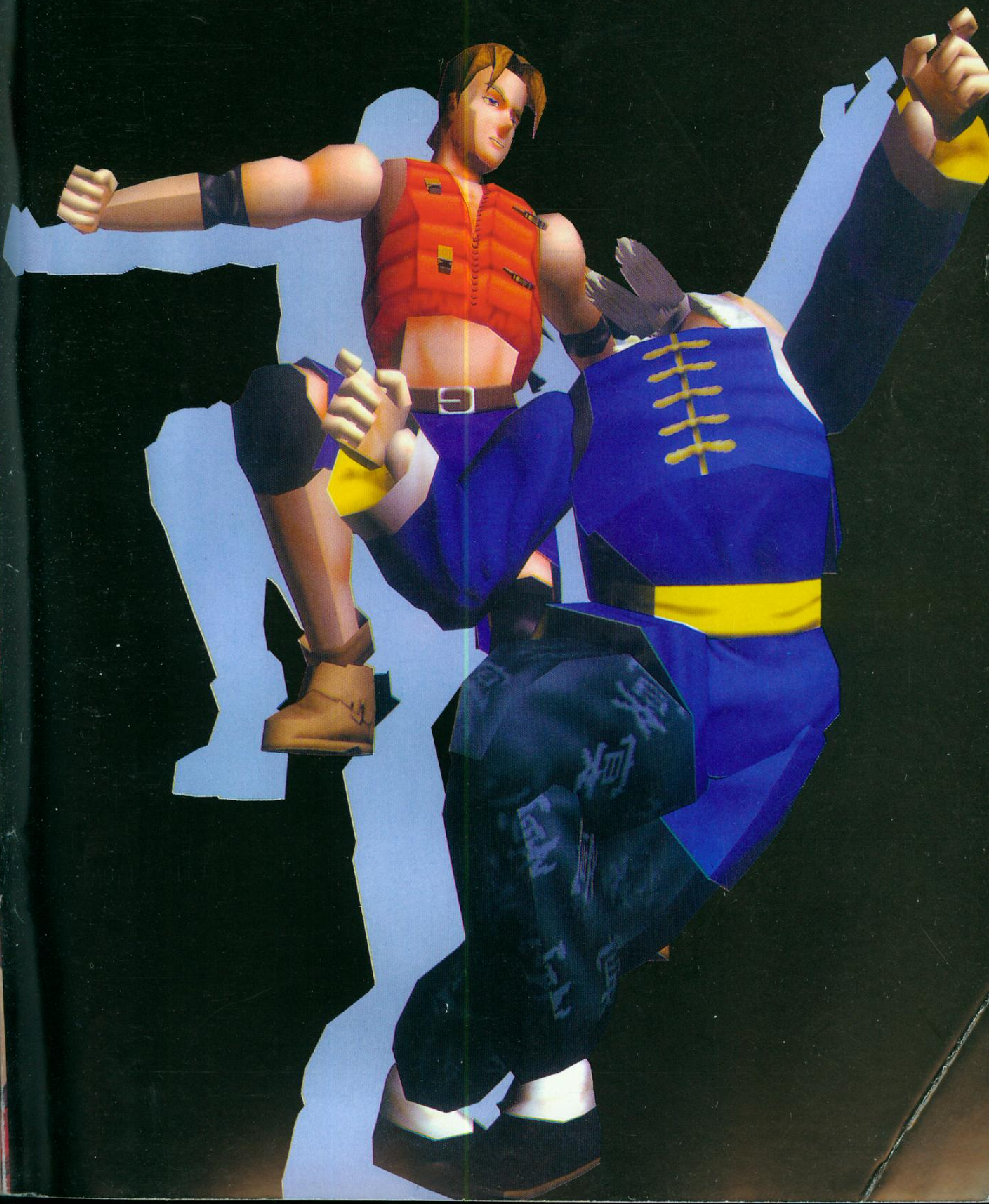




指令攻击和下蹲不变，前冲斩和滑动的指令有的变动。因为对应了4Mbit的扩充卡，动作应该很流畅吧！



螳螂杀手冲锋陷阵真战士
醉拳仙翁唤雨呼风勇老汉





ISSN 1006-5032

12>

9 771006 503000

邮发代号：82-648统一刊号：CN 11-2505/TP订价：6.40元